
08/2000 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700
VIDEO GAMES
PS N64 DC PS2 GB
Das Magazin von Spielern für Spieler!
JET SET RADIO
Das coolste Dreamcast-Spiel des Jahres?
COLD BLOOD
Wird Metal Gear Solid vom Thron gestoßen?
GALAKTISCH!
STARCRAFT 64
+ 2 MegaPoster
Die besten Spiele der Geschichte + GTA 2 im Großformat!
+ Zu gewinnen!
eine limitierte DC-Konsole im R.E. Code: Veronica-Airbrush-Look!
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
AUGUST 2000
DM 6,50
4 391062 306503 08
Die Highlights: ■ Project Eden (PS2) ■ FIFA Soccer World Championship (PS2) ■ Legend of Legaia (PS) ■ Special: Die besten Arcade-Hits ■ Front Mission 3 (PS) ■ DC-Browser 2.0 ■ Marvel vs. Capcom 2 (DC) ■ F355 Challenge (DC) ■ Virtua Tennis (DC) ■ Metal Slug 3 (Neo Geo) ■ Dragon Valor (PS) ■ Silent Bomber (PS) ■ Fur Fighters (DC)

Heißer Sommer ohne Loch



Jan Binsmaier
Chefredakteur

„Der Sommer wird heiß – sehr heiß! Zumindest für uns Spieler! “

Diesen Monat halten wir ein echtes Schmankerl für euch bereit, quasi ein "Must-Have" für den Spiele-Fan: Unser Mega-Poster! Dort findet ihr die Games, die auf ihre ganz bestimmte Art und Weise Spiele-Geschichte geschrieben haben.

Was auf den ersten Blick wie der geistige Durchfall eines Psychopathen aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als spannende und äußerst lehrreiche Lektüre. Der Clou daran: Die Querverweise zeigen euch, in welchem Jahr die Werke auf den Markt kamen und in welche Richtung sich eine Spielidee entwickeln kann. Wem die wirre Übersichts-Tapete zu unruhig ist, dem können wir auf der anderen Posterseite ein deutlich klareres und eindeutigeres Bildnis präsentieren – das GTA 2-Poster.

Themenwechsel: Äxl und Ralph verließen diesen Monat die Redaktion in Richtung England, um sich im europäischen Arcade-Tempel Funland/Trocadero ein Bild über die neuesten Automaten zu verschaffen. Schließlich dienen so manche Arcades als Vorlage für zukünftige Konsolengames – aber selbst wenn eine direkte Umsetzung nicht erfolgt, findet sich so manche Automaten-Idee als Grundlage für Neu-Entwicklungen für uns Consoleros wieder. Grund genug, ein vierseitiges Special über den Ausflug der beiden zu machen. Ab Seite 36 findet ihr den Bericht der beiden – wenn´s euch gefallen sollte, gibt´s mit Sicherheit einen Nachschlag aus der Welt der Automaten. Ansonsten gibt es weiterhin nur Positives von der Spielefront zu berichten: Die Flut der Games lässt nur sehr langsam nach – von einem richtigen Sommerloch ist bislang nichts zu spüren. Sollten die Hersteller nun endgültig beschlossen haben, nicht nur zur Weihnachtszeit Gas zu geben? Wer weiß, vielleicht liegt es auch in diesem Jahr an der besonderen Konstellation: Dreamcast muss nun endlich nicht nur ein gutes LineUp, sondern auch einen kommerziellen Erfolg vorweisen, die PlayStation2 muss schon zum Start die Verhältnisse der letzten Generation zurechtrücken und Nintendo muss zumindest bald echte und harte Fakten auf den Tisch legen. Und Billy-Boy sollte auch nicht vergessen werden. Aus diesem Grund muss das diesjährige Sommerloch ersatzlos gestrichen werden – wir Spieler genießen dies und werden voll der Freude abwarten, was uns der Kampf der Giganten noch so alles bringen wird. Die Hitze dieses Sommers wird diesmal noch viel heißer: Wir werden mitschwitzen und mitfiebern – möge der Bessere gewinnen!

Euer



100% Freak Power!

Ausgabe 08/2000

■ Diesen Monat in der VG: Unser Mega-Poster + ein *GTA 2*-Poster, unser Besuch im Arcade-Tempel Funland ind London, ein Special über gecancelte Games. Die wichtigsten Tests: *Cold Blood*, *Gauntlet Legends* für Dreamcast, *Fur Fighters*, *Legend of Legaia*, *Dragon Valor*, und natürlich das sensationelle *Metal Slug 3*. Weiterhin: Der Import-Hammer *Starcraft 64*.

■ Wie bereitet sich eine Redaktion wohl auf einen heißen Sommer vor? Klar, mit viel Training! (Warum aber Kosta sein Schwert spazieren trägt, weiß auch von uns keiner...)

Medien mit Leidenschaft

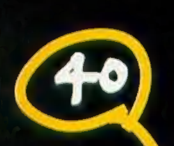
■ Future Verlag ist die deutsche Tochterfirma von Future Network, dem britischen Verlagshaus. Weitere Future Büros befinden sich in Bath, London, New York, San Fransisco, Somerton, Paris, Mailand und Rom.



Inhalt

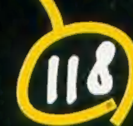
08/2000

Eine kleine Änderung am Cover-Design muss schon manchmal sein – wie gefällt´s euch?









115

VIDEO GAMES

Kontakt

Anschrift der Verlags
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 49
Web
www.future-verlag.de
E-mail
vg@future-verlag.de



Der Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Networks plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art, und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
The Future Network ist eines der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 5 Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizensiert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

www.future-verlag.de





Titel
Jet Set Radio (DC)

Mit einer coolen Idee und Comic-Grafik zum Erfolg?

News Focus

Special

Rubriken



▲ *Gauntlet Legends*, Seite 80
Die DC-Konsolenumsetzung dieses Arcade-Hits sollte dem Automaten eigentlich in nichts nachstehen.



▶ Bald kommt's raus: Wir werfen einen ersten Blick auf Segas cooles *Jet Set Radio (Seite 40)*, das vor allem durch seinen eigenwilligen Grafikstil auf sich aufmerksam macht.

▼ *Fur Fighters (S. 82)*: Brachialer Cartoon-Action-Spaß für ein erwachsenes Publikum.

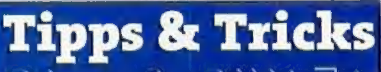




▲ Das explosive Action-Game sorgt garantiert für Bombenstimmung auf eurer PlayStation (Seite 100).

PREVIEW

Tipps & Tricks



100% Test

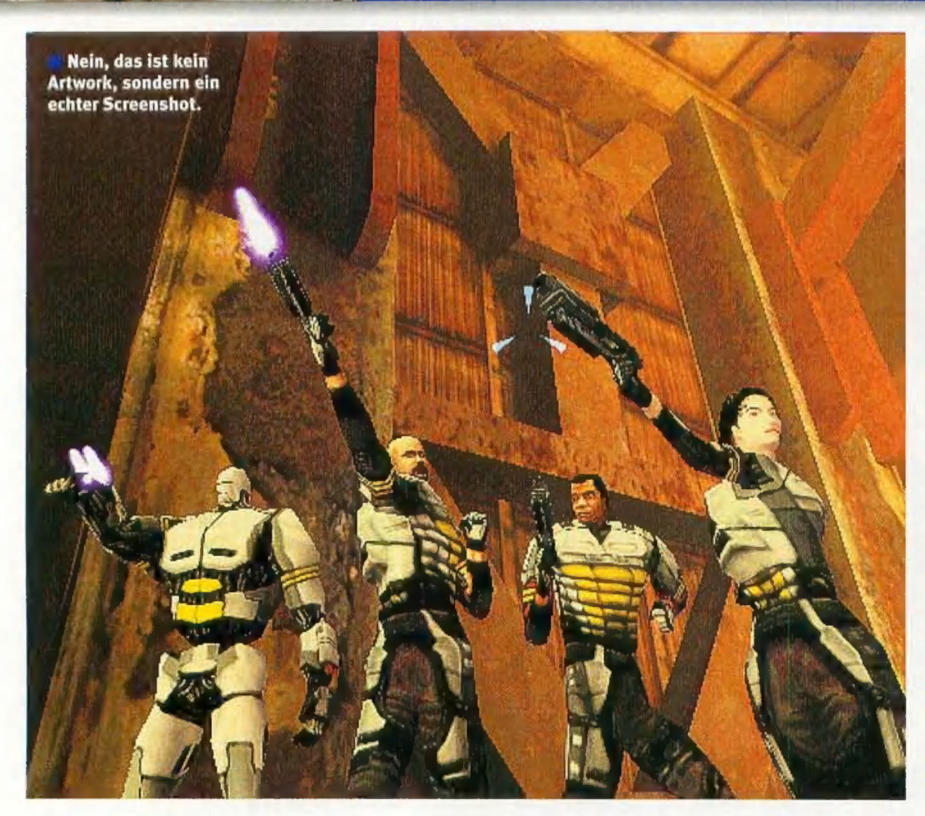
Import

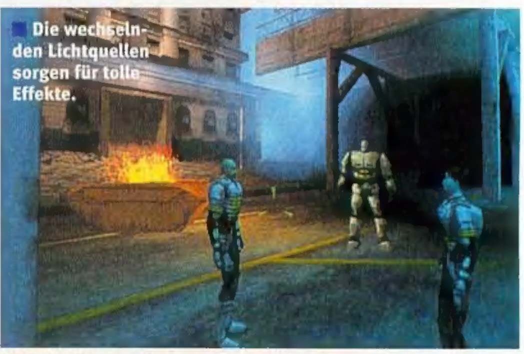


▲ RBS in Vollendung: *Front Mission 3* fesselt durch einen genialen Plot und perfektes Gameplay. Massenhaft Gimmicks wie z.B. ein eigenes Internet runden dieses Strategie-Epos ab. Must Have!



Top-Themen diesen Monat
Aktuellste Infos zu Nintendos erstem GBA-Spiel +++ Timesplitters – 4-Spieler-Multiplayer-Action für PS2 +++ FIFA Soccer 2001 für PS2 im Detail +++


Nein, das ist kein Artwork, sondern ein echter Screenshot.


Die wechselnden Lichtquellen sorgen für tolle Effekte.



▲ Durch den Wechsel der Charaktere und deren verschiedene Eigenschaften ergeben sich interessante Rätsel.

Vergesst Lara!

Core Design hat bereits das nächste heiße Eisen im Feuer.

Dass spätestens der dritte Teil der immens erfolgreichen Serie um Archäologie-Babe Lara nicht mehr gerade durch seine Innovation glänzte, hat sich mittlerweile herumgesprochen.

Ein Grund mehr, warum die Lara-Erfinder in ihrem neusten Titel *Project Eden* nicht mit neuen Einfällen sparen wollen. Auch wenn der Release-Termin dieses First-Person-Shooters für die PS2 noch in weiter Ferne (Frühjahr 2001) liegt, konnten wir uns persönlich von den Qualitäten überzeugen.

Über mangelnde Zeit können sich Core-Design nicht beschweren – immerhin begann die Entwicklung *Project Edens* bereits kurz nach Fertigstellung des ersten *Tomb Raider*-Titels. Und nicht zuletzt dem finanziellen Erfolg um Lara ist es zu verdanken, dass man sich diese relativ lange Auszeit auch ruhigen Gewissens nehmen konnte.

Auch wenn noch nicht allzu viel über die eigentliche Story heraus zu bekommen war, wird insbesondere die Genetik mit ihren Möglichkeiten der Veränderung eine große Rolle in diesem in ferner Zukunft angesiedelten Shooter spielen. So werdet ihr zwar nur mit einer relativ kleinen Anzahl verschiedener Gegner konfrontiert, doch können und werden sich diese im Verlauf des Spiels in einem beängstigenden Maße weiterentwickeln. Kein dummer Zug, denn durch die Argumentation, dass es sich bei den Gegnern um geklonte Kreaturen handelt, ist wenigstens eine Erklärung für deren identisches Aussehen gegeben. So richtig beeindruckend ist es allerdings, wenn ihr von

◀ Bei solch überraschenden Angriffen helfen nur schnelle Reaktionen.

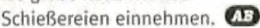

▲ Trotz aller Action soll auch die Kommunikation nicht zu kurz kommen.



▲ Trotz der hohen Komplexität und den verschiedenen Items soll die Benutzerführung sehr intuitiv bleiben.

PS2
Project Eden
- Genre: **Shooter**
- Entwickler: **Core Design**
- Hersteller: **Eidos Interactive**
- **geplanter Release: Frühjahr 2001**

einem relativ normalen Hund angegriffen werdet und sich dieser in Echtzeit vor euren Augen in eine abscheuliche Höllenmutation verwandelt. Auch wenn eure vier gleichzeitig zu steuernden Charaktere sicherlich nicht schlecht bewaffnet sind, ist Flucht gerade zu Beginn oft die bessere Alternative. Dank innovativer Kamera-Perspektiven ist es euch jedoch sogar beim "Leine ziehen" möglich, aus allen Rohren auf eure Widersacher zu feuern. Da jeder eurer Protagonisten genretypisch über besondere Vor- und Nachteile verfügt, macht es natürlich Sinn, ein frühzeitiges Ableben mit allen Mitteln zu verhindern. Ansonsten kann es schnell vorkommen, dass ihr in späteren Leveln vor fast unlösbare Probleme gestellt werdet. Neben den Fähigkeiten eurer Teammitglieder macht vor allem das reichhaltige Equipment Lust auf mehr. So stehen euch von Minen über Selbstschussanlagen bis hin zu ferngesteuerten Bots, mit denen ihr z.B. einen Giftgas verseuchten Raum durchqueren und Schalter betätigen könnt, alles zur Verfügung, was sich das Zockerherz nur wünschen kann. Dass sich mit der großen Auswahl der Items und den verwinkelten Leveln selbstverständlich auch das eine oder andere fiese Puzzle ergibt, versteht sich von selbst. Im Gegenteil, laut Core-Design soll der Rätsel-Part eine ebenso große Rolle wie die Schießereien einnehmen. AB



Interview



■ Gavin Rummery und Adrian Smith

Core-Mastermind Adrian Smith

Trotz Termindruck stand uns der Core-Vordenker Rede und Antwort.

***VIDEO GAMES:* Tomb Raider war ein beispielloser Erfolg. Wie kam euch die Idee dazu?**
Adrian Smith: Der entscheidende Einfall kam von Toby Gard. Ihm ist Lara sozusagen zu verdanken. Viele Details des Games waren hingegen vom gesamten Team erdacht worden. So z.B. die Kameraperspektiven und die Locations des Games.
VG: Inwieweit ist *Project Eden* von äußeren Umständen beeinflusst worden?
AS: Nachdem nahezu das gesamte *Tomb Raider*-Team auch an *Project Eden* beteiligt ist, ist das Game als eine Art Fortführung zu betrachten. Immerhin begannen wir umgehend nach der Fertigstellung von *Tomb Raider* mit den Arbeiten an *Project Eden*. Vieles, was wir damals nicht verwirklichen konnten, ist nun möglich.
VG: Ist es schwierig, ein solches Projekt halbwegs geheim zu halten?
AS: Nun, wir haben selbstverständlich versucht, so wenig Informationen wie möglich nach außen dringen zu lassen. Gerade an Lara sieht man ja sehr deutlich, dass gute Ideen schnell kopiert werden. Auch wenn Lara in der Videospielgeschichte etwas Besonderes bleiben wird.
VG: Werden wir auch mit einem neuen *Tomb Raider* rechnen können?
AS: Dank der neuen Möglichkeiten, die uns auf Hardware-Seite zur Verfügung stehen, haben wir einige interessante Ideen, die sich nun verwirklichen lassen. Dennoch möchten wir versuchen, den Reiz des Games beizubehalten.
VG: Wie habt ihr den vergleichsweise geringen Erfolg der DC-Version aufgenommen?
AS: Nun ja, es handelte sich bei der DC-Version nun mal um eine reine Umsetzung der PS-Variante. Aber es ging uns darum, Sega zu unterstützen und das Game entsprechend schnell fertig zu stellen. Wir sind zwar nicht der Meinung, geschlampt zu haben, aber wenn wir mehr Zeit investiert hätten, dann wäre deutlich mehr machbar gewesen. Sehen wir das Ganze als einen Kompromiss.
VG: Seid ihr bei der Programmierung der PS2 auf besondere Schwierigkeiten gestoßen?
AS: Nicht wirklich. Klar, durch den kleinen Grafik-Speicher gibt es einige Einschränkungen hinsichtlich der Textur-Vielfalt, doch ich denke, das ist typisch für uns Entwickler. Selbst wenn wir mehrere hundert MB zur Verfügung hätten, würden wir uns beschweren. Unsere Ansprüche sind halt immer einen Schritt weiter als die zur Verfügung stehende Technik. Aber die PS2 ist in jeder Hinsicht eine sehr leistungsfähige Maschine.
VG: Abschließend noch eine Frage zu Super-Babe Lara. Was haltet ihr von ihrer omnipotenten Medienpräsenz?
AS: Ich denke, wir sind in dieser Hinsicht relativ bedacht vorgegangen. Wir möchten versuchen, sie zu einer Art James Bond zu machen. Jeder kennt sie und dennoch assoziiert man sie trotzdem in erster Linie mit dem Game. So soll es sein.
VG: Wir danken für das Gespräch und wünschen alles Gute für die Zukunft.
AS: Wir müssen danken und viele Grüße an die Leser in Deutschland.

„Entwickler möchten immer mehr als zur Verfügung steht. Dennoch ist die PS2 eine heiße Maschine."

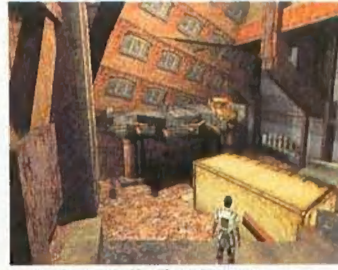


▲ Ihr könnt euren Teamkollegen Aufgaben zukommen lassen. Z.B. aus allen Rohren zu ballern.

▲ Die herrlich verwinkelten Locations reichen von verlassenen Fabrikhallen bis hin zu einem ehemaligen Zoo.



▲ Durch die Tatsache, dass sich die Gegner ständig verwandeln können, müsst ihr stets auf der Hut sein.



▲ Auch wenn die First-Person-Perspektive am aufregendsten ist, habt ihr so eine bessere Übersicht.



Es wird euch an nichts mangeln!

Auch die verrückten Katzen wollen ein Stück vom Zubehör-Kuchen!

Wie die meisten Hardwarehersteller wird auch MadCatz pünktlich zum Launch des PlayStation-Nachfolgers ein ganzes Sortiment an nützlichen Accessoires bereitstellen.

Shooter-Freunde freuen sich auf den Panther Stick, einer Kombination aus Trackball und Joystick gepaart mit zahlreichen Coolie-Hats und intelligent positionierten Buttons. Rennfahrer sollten das MC2 Lenkrad im Auge behalten: Metall-schwere Pedale, gummierter Lenker, ein robuster Schalthebel und eine bombenfeste Klemmvorrichtung – zu Recht erntete MadCatz für diesen Edellenker zahlreiche E3-Awards. Uneingeschränkte Freiheiten soll der Wireless Controller mit lizenzierter Funktechnik von Panasonic garantieren. DVD-Fanatiker sparen für eine Feature-geladene Fernbedienung. Darüber hinaus wird man natürlich ein hauseigenes Pendant zum Dual Shock 2 anbieten. Einige Design-Skizzen und Realfotos konnten wir bereits auftreiben. CS



▲ Elegant, stabil, feinfühlig – ist dies gar das perfekte Lenkrad?

▲ Die optimale Kombination aus Trackball und Flightstick – ideal für 3D-Shooter.

Time to InterAct

Die perfekten Ergänzungen für Soul Calibur und F1 WGP?

Schade, schade, schade. Gerne hätten wir den Alloy Arcade Stick noch in unserem Hardware-Test untergebracht, leider schneite das Testmuster erst mit einiger Verzögerung bei uns ein.

Hier die wichtigsten Features im Überblick: sechs Feuertasten plus zwei Extratasten, digitaler 8-Wege-Stick, Memory Card Slot, gummierte Auflage für die rechte Handfläche, regulierbares Autofeuer, sechs bombenfeste Stehfüße, ein verschließbares Bodenfach zum Aufwickeln des Kabels sowie eine funkelnde, Metall-verkleidete Außenhaut. Erste Prügelsessions hinterließen bei uns ein Gefühl der Begeisterung. Prügelprofis sollten unbedingt mal Probe spielen, nicht nur, weil das Gerät in Deutschland in limitierter Auflage erscheint (Preis 129,99 DM).



▲ InterActs Alloy Arcade Stick. Das Traumzubehör für DC-Fans.

▼ Pace Racing Wheel: Gummierter Lenker, verstellbare Lenksäule, guter Preis.



Uhu-Lenkrad

Gleiches Problem wie beim Alloy Arcade Stick. Der Hardwaretest ist fertig, plötzlich schneien die coolsten Sachen rein. Pace Racing Wheel nennt sich das Dual-Shock-kompatible Lenkrad der Marke Speed Link. Ausgestattet mit analogen Fußpedalen, programmierbaren Tasten, einer Tastenumbelegungsfunktion und einem attracktiven Preis-Schild von 99,99 DM dürfte dieses Modell besonders Sparfüchse ansprechen. CS

What's in the Box

Die größte Memory Card der Welt

Als Sony auf der E3 ein erstes Modell der modifizierten PlayStation2 inklusive Festplattenerweiterungsslot und dazu passender Festplatte zeigte, war eine der ersten Fragen: In welcher Form wird dieses Add-On in Japan zu haben sein und vor allem – wie sieht es aus?

Am 7. Juni lüftete Sony Computer Entertainment schließlich das Geheimnis: eine formschöne Box im Design einer Mini-PS2, welche einen Netzadapter und eine Festplatte beherbergt. Kommunikation zwischen PS2 und der edlen Wunderbox findet über den PCMCIA-Slot statt. Details zur Kapazität der Festplatte und dem Preis der Box wurden noch nicht öffentlich gemacht. Fest steht jedenfalls, dass wiederbeschreibbare Massenspeicher im Konsolenzeitalter eine tragende Rolle spielen werden. CS



Bits

JOANNA'S CHART ATTACK

■ Rare darf ein bisschen stolz sein, all die Jahre harter Arbeit haben sich gelohnt. Wie nicht anders zu erwarten, hat sich *Perfect Dark* mühelos auf Position eins der amerkanischen Multi-format-Charts festgesetzt, gefolgt von *Pokémon Trading Card* (GBC), *Legend of Mana* (PS) und *Warioland 3*, *Pokémon Stadium* landet auf Platz 5, *WWF Smackdown* (PS) auf der Sieben, *Excitebike* für N64 steigt auf Platz 10 ein.

ENDLICH FREI?

■ Sonic Team ist aufgrund diverser Umstrukturierungen bei Sega wie alle anderen Entwicklungsstudios nun finanziell völlig unabhängig von Sega. Den *Samba de Amigo*-Erfindern ist ab jetzt also freigestellt, für welches System sie ihre kommende Geniestreiche entwickeln. Die PlayStation2 scheint niemanden bei Sonic Team sonderlich zu interessieren, eher schon XBox oder Dolphin.

NEUE NAOMI GAMES

■ Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen folgende Spiele in Bälde in der Spielhalle auftauchen: 1) *Gundam*, ein Mech-Shooter, gespielt aus der Ego-Perspektive, der zudem Sprachkommunikation anbietet. 2) *Crack'n DJ*, ein Disc Jockey Game mit zwei Mischpults von Sega. 3) *Confidential Mission*, welches schon jetzt als direktes Sequel von *Virtua Cop 2* gehandelt wird, sowie 4) *Sega Strike Fighter*, ein 3D-Shooter, der wie *F355* das Sichtfeld auf drei Screens verteilt.

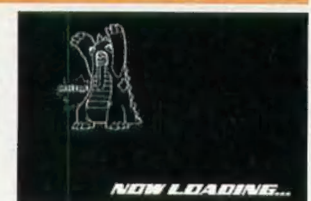
Die Galerie



Wenn ihr crazy Bilddaten findet, mailt sie und an: vg@future-verlag.de. Abgedruckte Bilddaten erhalten ein cooles Ü-Ei von uns. Surfmanns-Heil!



▲ So ködern Münchner Pizza-Services ihre Verlagskunden.



◀ Und die Frage des Jahres: Zu welchem Spiel gehört dieser Ladebildschirm?



▲ So, so, wen hat man denn da wieder für die Übersetzung der Texte eingestellt?

◀ Wem die linke Frage zu leicht ist, der sage uns bitte welcher Ladescreen denn das nun ist.

Sonys dritte Spiel Station

War dies die „Handheld“ - PlayStation, von der alle sprachen?

Auf der diesjährigen E3 murmelte man bei Sony etwas von Designänderungen an der PlayStation. Eine Aussage, die im Wahn der PS2-Ankündigungen etwas unterging. Jetzt ließ Ken Kutaragi die Katze aus dem Sack.

Einen Monat, bevor die PlayStation2 ihren US- und Europa-Launch feiert und pünktlich zum 5. Jahrestag des Vorgängermodells, plant Sony die sog. "PS one" in den USA zu veröffentlichen. Knapp 1/3 so groß wie die Ur-PlayStation hat man dem Winzling auch einen neuen, schneeweißen Anstrich verpasst. Die Hardware der "PS one" entspricht, abgesehen von den kosmetischen Änderungen, im Großen und Ganzen der PlayStation, so wie wir sie kennen. Neu ist allerdings die Möglichkeit, ein vier Inch großes TFT-Display anzuschließen. Dem 32-Bit-Vergnügen auf Reisen steht also nichts mehr im Weg. Ob sich die "PS one" unterwegs mit einem Akku betreiben lässt, ist noch unklar, fest steht jedoch, dass es ein Zigarettenanzünder-Kabel geben wird, welches den Betrieb der "PS one" im Auto ermöglicht. Feature Numero zwei: ein Adapterkabel (PS2-kompatibel), welches eine Verbindung zwischen der "PS one" und einem Mobiltelefon herstellt – ist bis zum jetzigen Zeitpunkt vorerst nur für den japanischen Markt geplant. Ob und wann ein solcher Adapter in Übersee erscheint, wird noch bekannt gegeben. "Network Entertainment" heißt jedenfalls das Stichwort: Download von Spiel-erweiternden Features, die "PS one" als mobiles Internetterminal – die Liste der Verwendungszwecke ist lang. Verhandlung mit Drittherstellern, Content für diesen Bereich zu kreieren, laufen bereits auf Hochtouren. Alle Sammler aufgepasst! Wer noch keine Ur-PlayStation sein Eigen nennt, für den ist es vielleicht bald schon zu spät. Sony plant mit dem Launch der "PS one" (in Japan bereits am 7. Juli), die Produktion der Ur-PlayStation komplett einzustellen. Lediglich Restbestände sollen abgebaut werden, bis es sich die "PS one" in den Regalen gemütlich macht. Um auf den einleitenden Satz zurückzukommen: Die "PS one" ist nicht das PlayStation Handheld, von dem so oft gesprochen wurde! Wann Sony Nintendos GameBoy herausfordert, steht noch in den Sternen. CS



▶ PSone, die Ur-PlayStation in neuem Gewand: 19,3 cm breit, 3,8 cm hoch, 14,4 cm lang und 550 Gramm schwer. Kostenpunkt: 15.000 Yen.

▶ Das TFT-Display mit seinen zwei Stereo-lautsprechern ist nicht kompatibel zur Ur-PlayStation.

What's up in Amiland - read it here!

Game Over für SNKs Kleinsten!





◀ Das NeoGeo Pocket Color, SNKs 16-Bit Handheld. Schaut es euch noch einmal genau an, vielleicht seht ihr es zum letzten Mal. Für USA und Europa lokalisierte Spiele werden bald einen hohen Sammlerwert haben... seufz!

■ Am 13. Juni 2000 machte SNK die Schreckensmeldung offiziell: Das NeoGeo Pocket Color wird mit sofortiger Wirkung in den USA und Europa eingestellt, außerdem stellt SNK seine Tätigkeit als Publisher von PS- und DC-Spielen in den gleichen Terretorien ein. SNK hat alle Lagerbestände (Software wie auch Hardware) zurückgerufen und bietet Handelspartnern eine volle Entschädigung. Kulanterweise können Garantieansprüche weitere 30 Tage geltend gemacht werden. Da alle NGPC-Spiele grundsätzlich auf wiederbeschreibbaren Flash-ROM-Modulen ausgeliefert werden, dürfte es für SNK kein Problem darstellen, sämtliche Cartridges wieder zu verwerten. Weiser Voraussicht sei Dank ist auch das Gerät an sich so beschaffen, dass sich ein neues (in diesem Fall japanisches) Betriebssystem schnell aufspielen lässt. Bleibt noch die Frage nach dem "warum". Aussagen eines Pressesprechers zufolge war Aruze, die Firma, welche SNK kürzlich aufkaufte, nicht sonderlich zufrieden mit den Abverkäufen. Des weiteren gestand man Fehler in der Zusammenarbeit mit Thrid-Party-Herstellern ein – man sei nicht früh genug auf diese zugegangen. Die Folge: Die Software-Flut ließ zu wünschen übrig. Hinzu kommt die Tatsache, dass nach der Übernahme seitens Aruze viele kreative Köpfe bei SNK das Handtuch warfen – potentielle Topseller wurden nicht weiterentwickelt. Dennoch: Noch ist SNK in Übersee nicht ganz ausgestorben. Erfolgreiche Franchises sollen an amerikanische Publisher lizenziert werden und im Arcade-Geschäft will man weiterhin mitmischen.

Aktuelle Fernost-Schnipsel für euch zusammengestellt.

Was macht ein Otaku im Sommer?

NINTENDO SPACEWORLD 2000





■ Dream Library, Sega's DC-Retro-Spiele-Download-Bibliothek bekommt Zuwachs. Neu im Programm: *Revenge of Shinobi, Alien Storm, G-LOC, Romance of the Three Kingdoms, Galaxy Force* sowie 15 neue PC Engine Spiele (z.B. *Alien Crush* und *Metal Stalker*). + + + Microsoft tat den ersten Schritt, Sony parierte und nun will auch Sega mitmischen. Die Rede ist von einer groß dimensionierten Festplatte, als ergänzende Komponente der Breitbandstrategie. Schon im Frühjahr 2001 will man erste Ergebnisse präsentieren. Darüber hinaus äußerte man reges Interesse, einen Scanner und einen Drucker auf den Markt zu bringen. Genauere Details wurden jedoch nicht bekannt. + + + Wichtige PS2-Terminänderungen: Koei's Actionspiel *Dynasty Warriors 2* (jap. Name: *Shin-Sangokumusou*) ist auf den dritten August verschoben worden. E.A.s Ego-Shooter *XFire* rutschte ebenfalls in den achten Monat, *SSX – Snowboard Supercross* gar auf September + + + Am 21. Juni ist es soweit. Nintendo veröffentlicht eine redesignte Version des N64 im verkaufsfördernden Pikachu-Look. Kosten soll der Spaß knapp 14.000 Yen, ein Release in den USA ist für Herbst geplant. Technischer Unterschied zum Ur-N64 ist in erster Linie der fehlende Expansion Port auf der Unterseite, ein 64DD lässt sich somit nicht mehr andocken. Das Gerät ist zudem etwa 120 Gramm schwerer als sein Vorgänger. + + + Nintendos Haus- und Hofmesse Spaceworld (25. – 27.8.) läuft dieses Jahr unter dem Motto "neue Hardware". Ein Debüt des GB-Advance inklusive Handy-Modem scheint so gut wie sicher. Witzige Sache: Die ersten 100.000 Messebesucher können sich "Seleby", das 251 Pokémon (siehe oben) auf ihre Gold- und Silber-Module aufspielen lassen. Zum Dolphin: Die Chancen stehen gut, dass Nintendo sowohl Hardware als auch Software zeigen wird.



Bits

NEUES AUS DEM ABENDLAND

■ *Aladdin*, eins der wohl am besten animiertesten Mega-Drive-Spiele wird z.Z. von Crawfish Interactive für GBC realisiert und soll bereits im Spätsommer in den USA erscheinen. Elf wunderbar detaillierte Locations soll es zu sehen geben, alle Features der MD-Version will man behalten.

NEUER WELTREKORD!

■ Datum: 16. Juni 2000. Rekordhalter: Nintendos GameBoy-Reihe (inkl. GB Pocket und GB Color). Grund: Es wurden über 100 Mio. Geräte verkauft. Seit seinem Erscheinen im Jahre 1989 sind also rein rechnerisch weltweit pro Stunde durchschnittlich 1000 GBs über die Ladentische gewandert. Diese Info im Hinterkopf ergeben sich einige interessante Zahlenbeispiele. 1.) Würde man alle 100 Mio. übereinander stapeln, wäre der daraus resultierende Turm 287-mal so hoch wie der Mount Everest! 2.) Würde man alle 100 Mio. Geräte aneinander reihen, könnte man damit spielend einen Wall aus GBs um das kontinentale Territorium der Vereinigten Staaten von Amerika legen! 3.) Würde man mit jedem der 100 Mio. Geräte für nur 60 Sekunden spielen, müsste man 190 Jahre ununterbrochen daddeln! 4.) Eine Statistik besagt, dass 35% der GB-Spieler Frauen sind und mehr als eine von viern über 18 Jahre alt ist. 5.) 36 Mio. GB-Module mit Mario als Hauptcharakter und 48 Mio. *Pokémon*-Module sind weltweit abgesetzt worden. Video Games gratuliert!

Balanceakt

Das Rumble-Modul war nur der Anfang.

Tilt heißt das neue Zauberwort. Nach einem Kirby-Spiel für N64 wird nun auch der GameBoy Color bedient. *Kirby's Tilt 'n Tumble* wird das erste Spiel mit integriertem Neigungssensor.

Kippt ihr euren GameBoy Color also nach links, rollt unser rosa Freund brav in diese Richtung; bestimmte Moves, wie z.B. Springen werden weiterhin anhand der Action-Buttons ausgeführt. Das Spiel, welches Puzzle- und Action-Elemente vereint, soll schon am 23. August in Japan erscheinen. Übrigens: Noch enthält Nintendo Drittherstellern die Tilt-Cartridge-Technologie vor. Ob weitere Spiele dieser Art erscheinen, dürfte nicht zuletzt vom Erfolg dieses Games abhängen. CS



▲ **Nicht eingeplante Wackler können euch zum Verhängnis werden.**



Spielspaß mobil

Heute schon geWAPt?

Während viele das Wireless Application Protocol, kurz WAP, tot schimpfen, schließt der nordische Mobilfunkgigant Nokia Erfolg versprechende Lizenzabkommen mit Spieleentwicklern und -Publishern wie z.B. Activision, h2g2, Oxford Softworks und Net Entertainment AB.

Über 300 Entwickler haben sich registriert, Inhalte für Nokias Mobile Entertainment Service auf die Beine zu stellen. Activision will mit zwölf altbekannten Infocom Text-Adventures (u.a. *Zork* und *Planetfall*) an den Start gehen. Durch das Abkommen mit h2g2 wird man in nicht allzu ferner Zukunft *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* auf WAP-fähigen Handys spielen können. Oxford Softworks bastelt z.Z. an zehn Brettspielen, derweil sich bei Net Entertainment AB immerhin sieben WAP-Games im Entwicklungsstadium befinden. Bei so reger Beteiligung auf diesem Gebiet machen wir uns auch um die mobile Zukunft des GameBoy Advance keine Sorgen. CS

Alles in Echtzeit

...und aus der Vogelperspektive.

Nach einem abgedrehten Ausflug ins PlayStation-Universum (*Live Wire!*) widmet sich das englische Entwicklerteam The Code Monkeys wieder wie anno dazumal dem Handheld-Sektor zu.

In *Force 21*, einem taktisch angehauchten Echtzeit-Action-Spiel, marschieren chinesische Eroberungs-Streitkräfte in Richtung Kazakhstan. Als Oberkommandeur der alliierten Streitkräfte habt ihr die Aufgabe, diese Wahnsinnsaktion zu vereiteln. Wahlweise könnt ihr natürlich auch als General "Schlitzauge" den chinesischen Feldzug anführen. Nuklearwaffen zeigen im Jahr 2015 aufgrund hochentwickelter Sattelitenabwehreinrichtungen keine Wirkung, weshalb 16 Missionen lang primär mit Hubschraubern, Kettenfahrzeugen und Infanterie gekämpft wird. Ab November soll der dritte Hosentaschen-Weltkrieg entflammen. CS





▲ **Ein Panzer, zwei Verteidigungsbunker – hier kommt man nur schwer vorbei.**



▲ **Neben Tarnbunkern entwickeln sich Landminen zu einem ernsthaften Problem.**

Erstes GBA-Spiel!

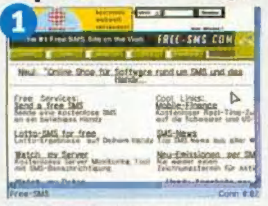
Pokémon war erst der Anfang...

Mit einer Summe von 1,8 Mio. US Dollar subventioniert Nintendo das Startup-Unternehmen Brownie Brown, welches am 30. Juni offiziell in Tokyo Quartier bezieht. Brownie Brown setzt sich aus vier Ex-Square-Mitarbeitern zusammen, die maßgeblich an der Entwicklung der *Legend of Mana*-Serie beteiligt waren.

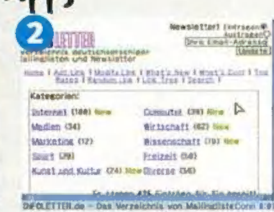
Im Auftrag von BigN werkeln Koji Tsuda, Shinichi Kameoka (beides Grafik Designer), Tomoki Anazawa (Programmierer), und Nobuyuki Inoue (Projektplaner) während ihr dies lest, schon fleißig an *Magical Vacation*, welches sie selbst als sog. "Communication RPG" bezeichnen. Genauere Gameplay-Details sind noch nicht bekannt gegeben worden, es ist jedoch davon auszugehen, dass sich *Magical Vacation* die Vorteile der Internet-Tauglichkeit des GBA zunutze macht, sprich, man wird mit anderen Usern online chatten können, Gegenstände austauschen usw. Apropos Brownie Brown: Im schottischen Volksmund werden kleine Feen, die nachts arbeiten, während alle schlafen, als "Brownies" bezeichnet. Thema GBA: Mit einer neuen Generation von Linkkabeln soll es möglich sein, bis zu vier GBAs miteinander zu vernetzen. Demnach wäre es auch denkbar, dass es sich um ein Rollenspiel handelt, welches kooperativ mit bis zu vier Spielern gespielt werden kann. Oder weißt Communication etwa auf die Kompatibilität zwischen GBA und Dolphin hin? Nach der Spaceworld im August wissen wir hoffentlich mehr. CS

Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tipps



1 www.free-sms.com
Ihr zählt euch zum Kreis der fanatischen Kurznachrichten-auch-noch-zu-später-Stunde-Verschicker? Bedenkt, bis zu 39 Pfg. kostet der Spaß. Günstiger, unbegrenzt, schnell und in jedes Netz schickt ihr euren geistreichen Buchstabensalat über free-sms.

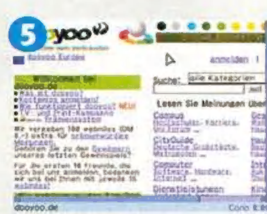


2 www.infoletter.de
Lange, ziellose Durchs-Netz-Surferei hat schon manchen auf die Palme gebracht. Wer kostensparend an themenspezifische Infos gelangen möchte, lässt sie sich am besten regelmäßig per E-Mail schicken. Newsletter aller Art könnt ihr hier abonnieren.

3 http://netlexikon.de
Was zum Geier bedeutet "warez", und was zum Henker soll man mit einem "Patch" anfangen? "Modem" kenn ich, aber was bitte ist ein "Router", und was bedeutet eigentlich "W3C". Antworten auf solche und andere Fragen rund ums I-Net könnt ihr hier nachlesen.



4 www.angebot-info.de
Cool, der Toaster der Firma X kostet im Tante Emma Laden um die Ecke nur 59,95 DM. Ob ich den wohl noch günstiger bekomme? Haushaltsgeräte, Multimedia-Zubehör oder Heim-Elektronik. Knallharte Preisvergleiche saugt ihr euch über diese Site aus dem Netz.



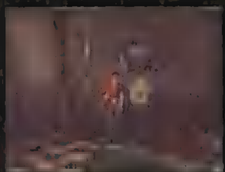
5 www.dooyoo.de
Sollen diese verwöhnten Produkttester doch sagen, was sie wollen. Ich will wissen, was der Otto-Normal-User von dieser Sache hält. Auf den Punkt gebracht "Test"-Berichte zu Dingen aller Art (Games, Fahrzeuge, Klamotten usw.) solltet ihr mal hier schmökern!

Unser DC-Surf-Geheimtipp – you will like this: http://dreamcast.planetweb.com



RESIDENT EVIL CODE:Veronica








www.eidos.com

CAPCOM

EIDOS



Bits

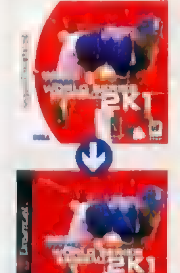
NEUES LOGO, ALTES SPIEL

■ Der PlayStation Third-Person Shooter *Duke Nukem: Planet of Babes* (Entwickler: n-space) ist offiziell in *Duke Nukem: Land of the Babes* umbenannt worden. Das Spiel soll am 19. Juli in den USA erscheinen. Hier schon einmal ein Ausblick auf das aktuelle Logo:

DUKE NUKEM
LAND OF THE BABES

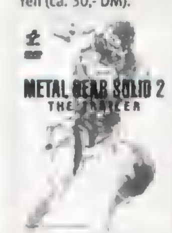
DAS "SEGA" VERSCHWINDET

■ Mit der Einführung von *World Series Baseball 2K1* für DC am 12.7. wird Sega erstmals das Design seiner amerikanischen Spielverpackungen leicht modifizieren. Der Schriftzug Sega vor dem allseits beliebten Kringel wird nun komplett wegfallen, der Markenname Dreamcast soll stärker herausstechen. Und so sieht's aus:



SOLID SNAKE GOES DVD

■ Am 10. Juli erscheint in Japan eine Digital Versatile Disc mit den atemberaubenden Spielsequenzen von *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, welche bereits auf der E3 für grenzenlose Begeisterung sorgten. Ebenfalls auf der Disc: eine Bildgallerie mit Zeichnungen von Hiroshi Shinkawa sowie Video-Previews zu *Item* und *Zone of the Enders*. Kostenpunkt: 1500 Yen (ca. 30,- DM).



99 LUFTBALLONS

■ *Ballon Fight*, der Nachfolger zum NES-Klassiker wurde für den 31. Juli in Japan auf GBC angekündigt.

Top Secret? Jetzt nicht mehr!

Nie wieder schwarze Screenshots mit gelber Schrift!

Aufmerksame Leser unseres E3-Messeberichts erinnern sich vielleicht an diverse Spiele, zu denen wir euch an Stelle eines Screenshots lediglich einen "Top Secret" Schriftzug anbieten konnten. Mittlerweile sind wir dem abtrünnigen Bildmaterial und neuen Infos auf die Schliche gekommen.

Los geht's mit *Timesplitters* von Free Radical Design. Wie letzte Ausgabe berichtet, handelt es sich hierbei um einen exklusiv für PS2 entwickelten Ego-Shooter. Im Single-Player ballert ihr euch durch neun verschiedene Zeitzonen (1930 – 2035), jede mit ihren ganz speziellen Waffen und Gegnern. Ekelerregende Zombies einer verwunschenen Villa werden mit abgesägten Shotguns zersiebt, Titan veredelten, mit Mikrochips vollgestopften Killer-Cyborgs rückt ihr mit futuristischen Laserwummen zu Leibe, während ihr gestreifte Samtanzüge tragende Großstadtgangster mit einem Trommel-MG in Schacht haltet. Action steht, ganz im Gegensatz zu den vorherigen Projekten der Ex-Rare-Mitarbeiter (*GE007*, *Perfect Dark*), im Vordergrund. Entsprechend viel Zeit verbringt man mit der Optimierung der Mehrspieler-Modi. Ob ihr euch nun für "vier gegen vier", "Capture the Flag" (eine Flagge muss aus dem gegnerischen Lager entführt werden), "King of the Hill" (solange wie möglich muss eine bestimmte Stelle im Level verteidigt werden) oder "Escort Assassin" (Team A muss Spieler Y vor Team B beschützen) entscheidet, mit Frameraten unter 60 Bildern pro Sekunde gibt man sich nicht zufrieden. Neben neun eigens für Mehrspieler-Duelle entworfenen Karten lassen sich mittels eines kinderleicht zu handhabenden Leveleditors ruckzuck neue Schlachtfelder zaubern. Position der Waffen, Neustartpunkte, Lichtquellen – alles soll mühelos konfigurierbar sein und nur geringen Platz auf der Memory Card benötigen. CS

PS2

TimeSplitters
- Genre: **3D-Shooter**
- Entwickler: **Free Radical Design**
- Hersteller: **Eidos Interactive**

geplanter Release: PS2 Launch



▲ **Die Flaggen im Hintergrund tragen sehr verdächtige Logos – was sollte das mal werden???**



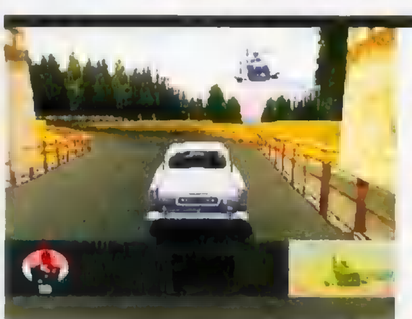
▲ **Wie in *James Bond* und *Perfect Dark* wollen euch ganze Armeen von Gegnern übelst an den Kragen!**



▲ **Ob Mutant, Gangster, schatzsuchender Abenteurer oder Cyborg – sämtliche Charaktere sind bereits detailliert modelliert.**



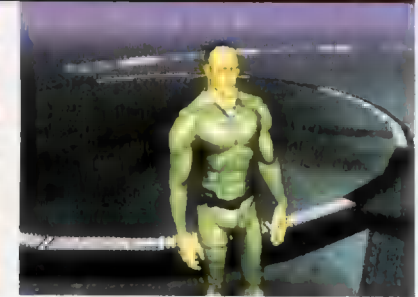
▲ **Übersichtlich: klare, schwarze, dicke Trennbalken grenzen die Sichtfelder der einzelnen Figuren im Multiplayer-Modus voneinander ab.**



▲ **Im E3-Bericht nur mittels Real-Foto dargestellt, hier nun ein *007 Racing* Screenshot.**



▲ ***Motor Mayhem* könnte Infogrames' PS2-Rennüberraschung werden. So sieht's aus!**



▲ **Die 1/3 Seite E3-Artworks war ja ganz nett – das soll jetzt angeblich Spielgrafik sein!**

Microsoft kauft Bungie!

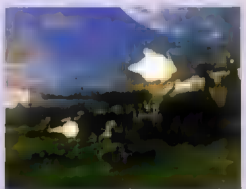
Verstärkung für das XBox Team

Erst war Branchendritter Sega im Gespräch, dann Arcadespezialist Midway und plötzlich, an einem sonnigen Montagmorgen im Juni entschließt sich der größte Softwarehersteller der Welt, eine Gruppe talentierter Entwickler, die unter dem Namen Bungie auftreten und auf ein erfolgreiches Line-Up an bereits veröffentlichten Spielen im PC-Sektor zurückblicken können, aufzukaufen.

Bungie, die mit *Halo* und *Oni* zwei potentielle Superhits in der Pipeline haben, werden nichtsdestotrotz die Entwicklung von letztgenanntem für PS2, PC und Macintosh abschließen, um sich dann unter dem Namen Bungie Studio primär Microsofts Edelkonsole zu widmen. Auf welchem System es mit dem grafisch brillanten *Halo* weitergeht, dazu wollte man sich nicht äußern. Es ist davon auszugehen, dass *Halo* vielleicht sogar als X-Box-only Titel zum Launch der Konsole erscheinen wird. Die Rechte an *Oni* sowie für die erfolgreiche Strategie-Reihe *Myth* gehen in den Besitz von Take2 über. Bungies Entscheidung, sich Microsoft anzuschließen, hatte zwei Gründe: Zum einen wird man so direkten Einfluss auf die Entwicklung bahnbrechnder X-Box Hard- und Software haben, zum anderen hat man durch Microsoft einen finanzstarken Partner für die Zukunft gefunden.



▲ Nein, dies ist keine Rendersequenz, sondern in Echtzeit berechnete Spielgrafik – schick, oder?



▲ Und nochmal Spielgrafik! Wird so eins der ersten X-Box Spiele aussehen?

Inserentenverzeichnis

Promarkt Charts des Monats



Die Topseller aller Systeme in einer schnuckeligen Übersicht.

PLAYSTATION

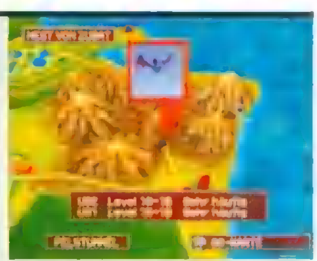
Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	EURO 2000	EA
2	(3)	F 1 2000	EA
3	(2)	GRAN TURISMO 2	Sony CE
4	(NEU)	ANSTOSS PREMIER MANAGER	Infogrames
5	(NEU)	COLIN MC RAE RALLY 2.0	Codemasters
6	(5)	ALUNDRA 2	Activision
7	(4)	MEDIEVIL 2	Sony CE
8	(7)	STAR WARS – EP. 1 JEDI POWER BATTLES	Lucas Arts/THQ
9	(9)	FINAL FANTASY VIII	Sony CE
10	(8)	RESIDENT EVIL 3 (dt. Version)	Eidos



▲ Euro 2000

NINTENDO 64

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
2	(2)	ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.	Acclaim
3	(6)	RE-VOLT	Acclaim
4	(3)	SOUTH PARK RALLY	Acclaim
5	(5)	SHADOWMAN	Acclaim
6	(4)	TUROK – LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES	Acclaim
7	(8)	TUROK 2 (dt.Version)	Acclaim
8	(7)	SUPER SMASH BROS.	Nintendo
9	(10)	DONKEY KONG 64	Nintendo
10	(11)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision



▲ Pokémon Stadium

DREAMCAST

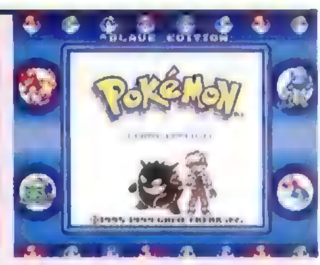
Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA	Eidos
2	(2)	V-RALLY 2 EXPERT EDITION	Infogrames
3	(4)	SWORD OF THE BERSERK: GUTS' RAGE	Eidos
4	(3)	CRAZY TAXI	Sega
5	(NEU)	ZOMBIE REVENGE	Sega
6	(5)	SOUL CALIBUR	Sega
7	(7)	SONIC ADVENTURE	Sega
8	(NEU)	SEGA WORLD WIDE SOCCER 2000 EURO EDITION	Sega
9	(NEU)	4 WHEEL THUNDER	Konami
10	(NEU)	EVOLUTION	UBI Soft



▲ Resident Evil Code: Veronica

GAMEBOY

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
2	(2)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
3	(5)	SUPER MARIO BROS. DELUXE (COLOR)	Nintendo
4	(3)	WARIO LAND 3 (COLOR)	Nintendo
5	(4)	LOONEY TUNES COLL.: ATTACKE VOM MARS	Infogrames
6	(7)	ODDWORLD – ABE'S ADVENTURES	Infogrames
7	(10)	MARIO'S PICROSS	Nintendo
8	(9)	TETRIS DELUXE (COLOR)	Nintendo
9	(6)	GAME & WATCH GALLERY 3 (COLOR)	Nintendo
10	(NEU)	ASTERIX: AUF d. SUCHE NACH IDEFIX (C.)	Infogrames



▲ Pokémon – Blaue Edition

PLAYSTATION PLATINUM

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	WWF ATTITUDE	Acclaim
2	(2)	TEKKEN 3 – PLATINUM	Sony CE
3	(6)	METAL GEAR SOLID – PLATINUM	Konami
4	(5)	REVOLT	Acclaim
5	(4)	TOMB RAIDER IV	Eidos
6	(3)	SOUTH PARK RALLY	Acclaim
7	(11)	METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	Konami
8	(8)	SPYRO THE DRAGON – PLATINUM	Sony Comp. Entert.
9	(7)	CRASH BANDICOOT 3 – PLATINUM	Sony Comp. Entert.
10	(9)	RAYMAN – PLATINUM	UBI Soft



▲ WWF Attitude

Made in Heaven

G.O.D. (Gathering of Developers) und Take2 luden vor Ort ein, um das Hit-verdächtigste Line-Up seit langem zu zeigen. Hier die neusten Infos zu den vier besten Spielen.





4x4 Evolution

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Terminal Reality** ■ gepl. Release: **September**

Im E3-Bericht der letzten Ausgabe ja bereits kurz vorgestellt, hatten wir nun endlich Gelegenheit ohne Termindruck eine ausgiebige Probefahrt mit diesem (online-fähigen) Off-Road-Racer zu wagen. Geschwindigkeits-technisch noch nicht auf der Höhe eines *4-Wheel Thunder*, war die Bewegungsfreiheit der gezeigten Version doch umso beeindruckender. Während Einsteiger also brav dem Streckenverlauf folgen, kürzen wagemutige *4x4*-Profis rücksichtslos querfeldein ab, wo immer sie möchten. Reger Flugverkehr am Himmel, realistische Lensflare- und Partikeleffekte, mobile Hindernisse in Form von Planierraupen und Ähnlichem, wirbelnde Staubwolken – grafisch wird hier einiges geboten. Aber auch akustisch hat man einiges vor – über den kommenden VM MP3-Player soll es u.a. möglich sein, beliebige, heruntergeladene Musikstücke im Hintergrund abzuspielen. An der Veröffentlichung einer europäischen, online-fähigen Version für DC, Macintosh und PC (alle Versionen sind online untereinander kompatibel) am Ende des dritten Quartals hält man weiterhin fest. Wir warten sehnsüchtig...

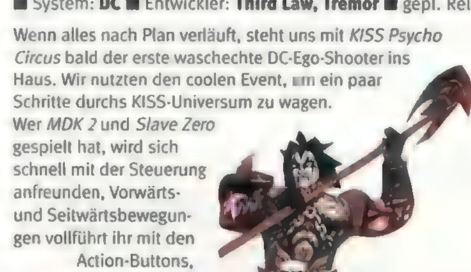




Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Third Law, Tremor** ■ gepl. Release: **Oktober** ■ Genre: **Ego-Shooter**

Wenn alles nach Plan verläuft, steht uns mit *KISS Psycho Circus* bald der erste waschechte DC-Ego-Shooter ins Haus. Wir nutzten den coolen Event, um ein paar Schritte durchs KISS-Universum zu wagen. Wer *MDK 2* und *Slave Zero* gespielt hat, wird sich schnell mit der Steuerung anfreunden. Vorwärts- und Seitwärtsbewegungen vollführt ihr mit den Action-Buttons, per Analog-Stick guckt ihr euch um. Die Framerate der Lithtech 3D-Engine (Version 1.5) kann zwar noch nicht mit Genrekollegen mithalten, dafür sind die Level, die von insgesamt 25 verschiedenen, total abgedrehten Gegnern heimgesucht werden, umso detaillierter gestaltet. Alle 12 Waffentypen finden natürlich auch im Multiplayer-Modus Verwendung, der z.Z. immerhin schon Online-Deathmatches für bis zu drei Spieler gleichzeitig ermöglicht. Zumal aber vier unterschiedliche KISS-Charaktere im Spiel auftauchen, dürfte sich diese Zahl in Kürze (zumindest um den Wert 1) erhöhen. Online Gaming soll übrigens unabhängig vom SegaNet möglich sein und über eigene Kiss-Server abgewickelt werden – wir sind gespannt!





Heavy Metal F.A.K.K.²

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Ritual Entertainment** ■ gepl. Release: **Q4 2000** ■ Genre: **Action/Adv./Shooter**

G.O.D. sei Dank! Schon Ende des Jahres soll dieses auf der Q3-Engine-Technologie aufbauende Spiel für DC erscheinen. Kenner des gleichnamigen, gerade in den Kinos laufenden Films wissen, worauf sie sich freuen dürfen: genau, auf Julie, eine bis an die Zähne bewaffnete Rambo-Schönheit, die ihre Heimatwelt Eden gegen die sog. „Gith" verteidigen muss. Designt als Mixtur aus Act./Adv. und Third-Person-Shooter dürfte Rituals ambitioniertes Single-Player-Unterfangen nicht nur grafisch neue Akzente setzen. Durch den gleichzeitigen Einsatz zweier unterschiedlicher Waffen ergibt sich beispielsweise eine Fülle an Combo-Attacken. Defensiv eingestellte Spieler haben die Möglichkeit, Angriffe durch geschickten Einsatz eines Schildes zu blocken. Besonders stolz sind die Texaner auf das abgespacte Gegner-Repertoire: ein Einrad-fahrender, am Tropf hängender, Zigarren-rauchender Freak ist da noch das harmloseste aller Wesen.



Rune

■ System: **DC/PS2** ■ Entwickler: **Human Head Studios, Epic** ■ gepl. Release: **TBA** ■ Genre: **Hack 'n Slay/Adv.**

Ihr schlüpft in die Rolle von Ragnar, einem baumgroßen Vikinger, der loszieht herauszufinden, wer für die Verwüstungen in seiner Umgebung verantwortlich ist. Hartnäckige Goblins, meterhohe Schneeungeheuer, wie ein Tresor gepanzerte Monsterkrabben, zähnefletschende Riesenaale und andere Fieslinge stellen sich euch in den Weg – mit über 18 Waffen (Kriegshammer, Doppelaxt etc.) könnt ihr sie dann fein säuberlich zerlegen. Jeder Waffe ist außerdem eine sog. Rune-Power zugeordnet: einige bauen Schutzschilde um euch herum auf, andere saugen dem Gegner bei jedem Treffer förmlich die Lebensenergie aus den Adern und erhöhen dann euren eigenen Health-Pegel.

Syphon Filter 2 – Again!



Nachträgliche VG-Ehrung für einen verdienten Agenten-Thriller.

Niemand ist unfehlbar und schon gar nicht die VG. Aus diesem Grund gibt's an dieser Stelle eine Korrektur unseres Tests von *Syphon Filter 2* aus der VG 05/00.

Wie ihr sicher noch wisst, hatten wir damals harsch kritisiert, dass bereits in Level drei eine Stelle eingebaut worden ist, die die Grenze zur Unfairness mit Pauken und Trompeten überschritten hat und uns beim Test schier zur Weißglut trieb. Im Nachhinein mussten wir jedoch feststellen, dass besagte Stelle viel viel einfacher zu meistern gewesen wäre, wenn man einfach die Anweisungen des Agenten-Kollegen im Spiel ignoriert hätte und stattdessen im Lastwagen nach neuer Ausrüstung gesucht, anstatt vehement versucht hätte, an den unnachgiebigen Scharfschützen vorbei zu kommen. Da das Testmuster von Sony damals auf den allerletzten Drücker angekommen ist, hatten wir leider keinen Spielraum mehr für ausgedehnte Entdeckungstouren und *SF2* erhielt in Folge dieser Verkettung unglücklicher Zusammenhänge mit 78 Prozent Spielspaß eine niedrigere Wertung, als es verdient hat. Mittlerweile haben wir die zwei CDs komplett durchgespielt und gestehen dem hitzigen und abwechslungsreichen Agententhriller seinen verdienten Classic zu (siehe neuen Wertungskasten). Die Story verschlägt euch nach Colorado, Russland, in düstere Gefängnisse, Top-Clubs usw., wobei der Schwierigkeitsgrad nach wie vor stetig ansteigt und euch viele Missionen sehr oft von neuem beginnen lässt. Sogar einige Locations aus dem ersten Teil besucht ihr hier zum zweiten Mal. Also: Unspielbar schwer ist *Syphon Filter 2* nicht – aber dennoch ziemlich knifflig und damit eher für den erfahrenen Konsolero zu empfehlen. Wer es also bis zum nächsten *Metal Gear* nicht mehr erwarten kann, der kann unbesorgt zuschlagen und einige Nächte für ausgedehnte Spionage-Touren abschreiben. RK



▲ Als Wissenschaftler verkleidet sucht ihr eure Ausrüstung – Vorsicht vor den Überwachungskameras!



◀ Die Schießerei in diesem edlen Club hat's in sich.



▲ Jaja – Männer sind Schweine – immer diese Vorurteile und dann gleich mit der Knarre abrechnen ...

Syphon Filter 2
3D-Action
- Entwickler: Eidetic/989 Studios
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 18 Jahre
- Schwierigkeit: hart

Grafik	Musik	Sound
[illegible]	[illegible]	[illegible]

SPIELSPASS 83%

Gruß an die Welle!

Endlich das erste Surf-Game auf der PlayStation.

Am windigen Palmen-Strand noch schnell einen Drink zischen, den Neopren-Anzug überstreifen, die coole Sonnenbrille absetzen und rein ins kühle Nass, um die meterhohe Brandung zu bezwingen. Im Urlaub nicht möglich? Dann muss *DSF Surf Riders* auf der PS her!

Ihr schnappt euch einen der zahlreichen Comic Cracks bzw. Chicks, ein passendes Board und schon kann's an den heißesten Locations rund um den Globus (Hawaii, Kalifornien, Frankreich, Australien, Japan) losgehen. Seht ihr zum ersten Mal die für 32-Bit-Niveau wirklich exzellent modellierte Welle, werdet ihr ob der grafischen Qualität aus dem Häuschen sein. Leider kann das Gameplay der Optik noch nicht ganz folgen. Erst heißt's mit L und R heftig paddeln, dann mit Dreieck aufstehen und Haken in der Welle schlagen, ohne von ihr abgeworfen zu werden. Besonders Mutige verlangsamen das Tempo derart, dass der Surfer in den Wellentunnel gleitet und damit eine noch bessere Wertung abstaubt. Sprünge haben in der Vorversion leider noch nicht funktioniert. So weit so gut: Mehr scheint aber in *Surf Riders* nicht drin zu stecken. Die Wellen sehen an jedem Ort fast identisch aus, am Spielprinzip ändert sich auch nix mehr – ein wenig dürftig, wie wir meinen. Mal sehen, was Ubi Soft bis zum Release noch alles reinsteckt. Auch die Animation der Surfer muss besser werden – mindestens *Tony Hawk 1*-Niveau sollte schon drin sein. Trotz kleiner Kritik: Wir sind froh, dass es mal jemand wagt, aus dem Hüpf/Shooter/Adventure/RPG-Bermuda-Dreieck auszubrechen und eine pfiffige Spielidee umsetzt! RK



▲ Heiße Surf-Chicks und smarte Boys trotzen der nassen Bedrohung.



▲ Spektakuläre Wellen und spritzige Manöver – holt euch den Surf-Cup!



▲ Wer sich zu weit in den Wellentunnel wagt, wird eiskalt weggespült.



DSF Surf Riders
- Genre: Surfing
- Entwickler: Sunsoft
- Hersteller: Ubi Soft
- geplanter Release: Q3 2000



Das ist ein Volltreffer:









Ein weiteres Beispiel für den Realismus in *FIFA*: Während in anderen Games der Ball von einem angeschossenen Spieler meist ohne Auswirkung abprallt, könnt ihr hier den Gegner sprichwörtlich umnieten...



Nach einigem Stöbern im Optionsmenü lassen sich Spielernamen und Übersichtsradar ausblenden.



Auch die Steuerung der Spieler während eines Freistoßes ist an die Vorgänger angelehnt.

FIFA Soccer World Championship

Allen Unkenrufen zum Trotz beweist EA, was auf der PS2 möglich ist!

Während sich die Zocker auf der "alten" PlayStation in letzter Zeit nur mit marginalen Verbesserungen zufrieden geben mussten, sind die Erwartungen an EAs erstes Fußball-Game für die PS2 verständlicherweise deutlich höher.

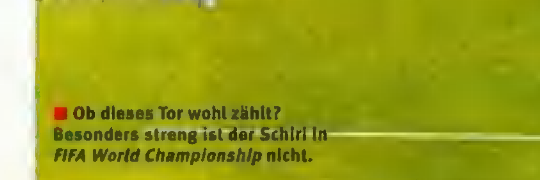
Umso erfreulicher, dass *FIFA World Championship* oder besser *FIFA 2001*, wie es hier in Europa heißen wird, zumindest in optischer Hinsicht die Konkurrenz weit hinter sich lässt. Noch nie zuvor waren dermaßen fein modellierte und präzise gezeichnete Akteure auf einem virtuellen Rasen zu betrachten. Klar, EAs Ruf in dieser Beziehung dürfte jedem Fan ohnehin bekannt sein, doch diesmal haben sich die Kanadier wirklich selbst übertroffen. Alleine die butterweichen, abwechslungsreichen und extrem realistischen Animationen scheinen ab sofort als neue Referenz gelten zu dürfen. Doch die grafische Opulenz beschränkt sich nicht nur auf die Spieler selbst, sondern bezieht sich auch auf das gesamte Umfeld. So stehen die Auseinandersetzungen mit den Schiedsrichtern, die Jubelschreie nach einem Tor oder die simulierten Schmerzensschreie nach einem Foul in fast keinem Aspekt einer echten TV-Übertragung nach. Auch die Stadien selbst verwöhnen mit herrlichen Licht- und Schatteneffekten. So ist beispielsweise der überdachte Teil eines Stadions nicht einfach nur dunkler gehalten, sondern entspricht ebenso wie die Schatten der Akteure völlig der Realität – bewegte Fahnen inklusive. Besonders zur Geltung kommen die optischen Schmankerl selbstverständlich in der nicht ganz so guten spielbaren Nahansicht oder aber in den äußerst umfangreichen Replays. Leider kommt es, insbesondere wenn sich sehr viele Spieler inklusive Schiri gleichzeitig auf dem Feld tummeln, in seltenen Fällen zu geringen Slow-Downs, auch wenn diese den eigentlichen Spielablauf nicht negativ beeinflussen. In spielerischer Hinsicht ist hingegen eigentlich alles beim Alten geblieben, so dass Veteranen der *FIFA*-Reihe sich ohne große Umstellung in das Spielgeschehen versetzen können. Sowohl die Button-Belegung als auch das sehr actionlastige Gameplay entsprechen weitgehend den Vorgängern, wobei der Spielablauf für den europäischen Markt um einige strategische Aspekte erweitert werden soll. Auch wenn die uns vorliegende japanische Version dieses Games durchaus gut spielbar ist, eröffnen sich viele Optionen leider nur mit entsprechenden Sprachkenntnissen. So kann selbst die Suche nach dem Lieblingsteam schnell zu einem Glücksspiel verkommen und auch die japanischen Kommentatoren, die zwar mit viel Elan, aber leider völlig unverständlich bei der Sache sind, sind nicht jedermanns Sache. AB



Die Animationsphasen wie hier beim Kopfball sind absolut sehenswert.



Der Schattenwurf der Stadien ist eine Klasse für sich und verstärkt den Realismus.



Ob dieses Tor wohl zählt? Besonders streng ist der Schiri in *FIFA World Championship* nicht.



In den Replays kommen noch mehr Details – wie die Trinkflaschen des Torwarts – zum Vorschein.

FIFA Soccer World Championship



PS2

- Genre: **Fußball-Simulation**
- Hersteller: **EA Sports**
- Entwickler: **EA Canada**



Oktober 2000

Erster Eindruck: *Ein optisch wie spielerisch beeindruckendes Footie-Game!*

E3-Nachschlag

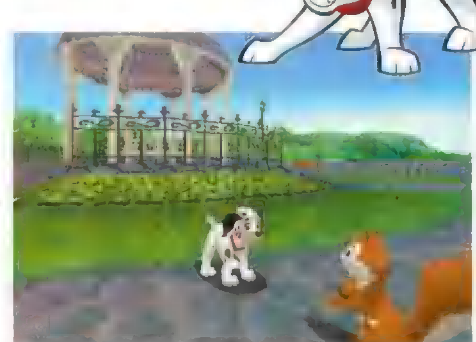
Aus die Maus, vorbei die E3. In all dem Trouble der letzten Ausgabe haben wir jedoch einige interessante Spiele in unserem Messebericht unterschlagen, die wir euch der Vollständigkeit halber ganz kurz vorstellen möchten. Auf geht's!



Commandos 2

Ihr kommandiert in Echtzeit einen mit allen Wassern gewaschenen Trupp Elitesoldaten, der im 3. Reich hinter den feindlichen Linien agiert. U-Boote infiltrieren, Flugzeugträger ausspionieren – nur wer die unterschiedlichen Skills seiner Leute perfekt einsetzt, hat eine Chance.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Pyro Studios** ■ Hersteller: **Eidos Interactive** ■ gepl. Release: **TBA 2000**



102 Dalmatiner

Cruella De Vil und ihre finsteren Handlanger sind mal wieder auf Welpenjagd. Euch hat sie noch nicht erwischt. Befreit also schnell eure Geschwister, solange ihr noch könnt! 20 nicht allzu schwere Level und acht Minigames dürften vor allem den Jüngeren viel Spaß bereiten.

■ System: **DC, PS** ■ Entwickler: **Crystal Dynamics** ■ Hersteller: **Eidos Interactive** ■ gepl. Release: **Q4 2000**





◄ **Neben pfeilschneller Optik wird es 20 Min. kinoreife FMV-Sequenzen geben.**

Starlancer

Umsetzung der mit Höchstwertungen überschütteten, Story-lastigen PC Weltraum-Kampf-Simulation von Chris und Erin Roberts (*Wing Commander*, *Privateer*). Bis zu acht Spieler können kooperativ oder gegeneinander im Internet antreten, es gibt über 80 versch. Raumschiffe.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Warthog** ■ Hersteller: **Crave Entertainment** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



Soldier of Fortune

Als Spezialist einer Anti-Terror-Einheit führt ihr heikle Ein-Mann-Einsätze in New York, Uganda, Kosovo, Sibirien und Tokyo aus. Jeder Gegnerkörper weist 26 Trefferzonen auf, die mit 12 Waffen unter Beschuss genommen werden können. Internet-Play möchte man unbedingt integrieren.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Runehart/Raven** ■ Hersteller: **Crave Entertainment** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



Woody Woodpecker Racing

Alleine oder mit bis zu vier Mitstreitern (wählt u.a. zwischen Chilly Willy, Wally Walrus oder Woody „Waldspecht" höchstpersönlich) geht ihr bei diesem bunten Cartoon-Racer an den Start. Konami verspricht 15 verwinkelte Kurse sowie fünf mit coolen Extras bestückte Fahrzeugtypen.

■ System: **PS, GBC** ■ Entwickler/Hersteller: **Konami** ■ **Universal Interactive Studios** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



Startopia – Die Raumstation

Ein intergalaktischer Krieg fordert seinen Tribut. Raumstationen treiben durchs Weltall, heimatlose Allbewohner suchen eine neue Heimat. Reaktiviert die Stationen und helft den armseligen Kreaturen. Doch aufgepasst, Freund und Feind wohnen oft dichter beisammen, als einem lieb ist.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **Mucky Foot** ■ Hersteller: **Eidos Interactive** ■ gepl. Release: **TBA 2001**



Legion: Legend of Excalibur

Mixtur der Genres Action, Strategie und Rollenspiel. Spielt im Zeitalter von König Arthur, Sir Lancelot und Merlin dem Zauberer – alle werden im Spiel vorkommen. Design-Legende Erik Yeo, der federführend bei der Entwicklung der C&C Reihe war, betreut das Projekt.

■ System: **PS2** ■ Entwickler: **7 Studios** ■ Hersteller: **Midway** ■ gepl. Release: **TBA 2001**



Denis the Kangaroo

Helft dem gekidnappten Kangaroo Denis, welches in einem Zirkus als Boxer auftreten muss, aus seiner Gefangenschaft zu fliehen und seinen Weg nach Hause zu finden. Mal auf Skiern, mal auf einem Snowboard, mal schwimmend, mal Seil-springend – Denis ist eine wahre Sportskanone.

■ System: **DC** ■ Entwickler: **X-Ray Interactive** ■ Hersteller: **Titus/Virgin** ■ gepl. Release: **Winter 2000**



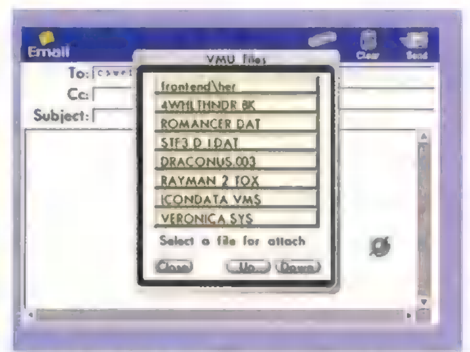
WDL: Thundertanks

Wählt einen von 11 monströsen Panzern und duelliert euch in 16 weltweiten Arenen bei extremen Wetterbedingungen und unter Einsatz zahlreicher Spezialwaffen (Nuklearschlag usw.) mit der CPU oder via Splitscreen mit einem Kumpel, um Sieger der World Destruction League zu werden.

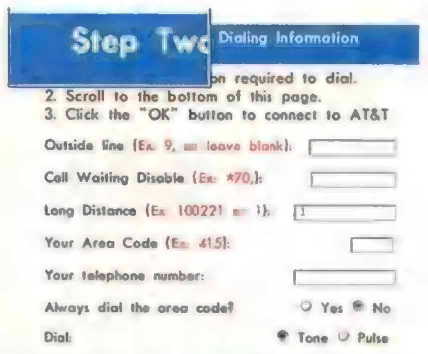
■ System: **PS2** ■ Entwickler: **3DO** ■ Hersteller: **3DO/Infogrames** ■ gepl. Release: **Q4 2000**



▲ Das Adressbuch des Web Browser 2.0: Übersichtlich, sowie spielend zu verwalten und organisieren.



▲ Darauf haben alle gewartet: Mit dem Web Browser 2.0 könnt ihr Dateien an eure Emails anhängen.



▲ Im Vergleich zum Dreamkey bietet die Bildschirmlupe des Web Browser 2.0 4-fache Vergrößerung.

Dreamkey – Wo bleibt das Update?



Lange versprochen, immer gebrochen...

Eigentlich wollten wir euch an dieser Stelle Version 1.5 des Dreamkey Browsers vorstellen, welcher ursprünglich auf der Demo GD-ROM unseres Schwestermagazins, dem Offiziellen Dreamcast Magazin hätte untergebracht werden sollen. Leider müssen wir euch nun in Kenntnis setzen, dass man bei Sega in letzter Sekunde einen gravierenden Softwarebug im Programmcode entdeckte, der eine Auslieferung so gut wie unmöglich machte.

Um das Thema nun nicht völlig in der Versenkung verschwinden zu lassen, wollen wir stellvertretend auf die amerikanische Version des Dreamcast-Internet-Browsers, dem sog. Web Browser 2.0 der Firma Planetweb eingehen, welcher in den USA erst kürzlich im Bundle mit dem Official Dreamcast Magazine erschien.

Erster großer Unterschied bei der Gegenüberstellung Dreamkey/Web Browser besteht in der Anordnung der Navigationselemente. Während der europäische DC-Surfer anhand der Schultertasten Befehle wie "Seite zurück" (BACK), "Gehe zu" (JUMP) oder "Neu Laden" aufruft, drückt sein amerikanischer Landsmann die Starttaste, um Zugriff auf eine Art wabenförmige Schaltfläche mit acht Icons zu bekommen, die wiederum die oben genannten Befehle repräsentieren.

Das Auf- und Ab-Scrollen einer Webseite wird beim Web Browser 2.0 mittels der Schultertasten erledigt. Weiter geht's mit der virtuellen Tastatur. Während das Tastenlayout beim US-Browser dem eines Standard-Keyboards nachempfunden ist, muss sich die Lage der Tasten auf der Software-Tastatur des Dreamkey einer alphabetischen Sortierung unterordnen. Über die Einfachheit der Bedienung kann man sich in beiden Fällen streiten, rein optisch ist der Web Browser 2.0, wenn gleich schlicht und aufgeräumt, wie wir finden, schöner anzusehen.

Sollte sich die Aussage bewahrheiten, dass Sega nunmehr ganz auf Version 1.5 des Dreamkey verzichtet, kann davon ausgegangen werden, dass Dreamkey 2.0 (genaue Versionsnummer noch unklar) mindestens all die Tricks beherrscht, die Planetweb in ihren Web Browser 2.0 integrierte. Sprich, ihr werdet die Möglichkeit haben, MP3s aus dem Netz abzuspielen, unkompliziert VM-Daten zu up- und downloaden, außerdem sollen das Vibration Pack sowie neue Internet-Standards unterstützt werden. Derweil ein Dreamkey-Update also noch auf sich warten lässt, bastelt man über dem großen Teich bereits an Web Browser Version 3.0, der pünktlich zum Launch des SegaNet im September unter die Leute gebracht werden soll. Eine erst kürzlich in die Wege geleitete Kooperation zwischen Planetweb, Sun Microsystems und Sega soll ferner sicherstellen, dass Dreamcast zukünftig optimal Java-kompatibel ist. CS

▲ Grafisch schlicht, dafür übersichtlich – das Haupt-Optionsmenü des Planetweb Web Browser 2.0

▲ Die Web Browser Software Tastatur im Shift-Modus – ein Umlaute Zusatzmenü gibt es übrigens nicht.

Dreamkey und Web Browser im Vergleich:

▲ Navigationsmenü: beim Dreamkey links und rechts am Screenrand.

▲ Navigationsmenü WB 2.0: alle Elemente sinnvoll vereint.

▲ Software-Tastatur Dreamkey: Buchstaben alphabetisch sortiert.

▲ Software-Tastatur WB 2.0: Tastenlayout wie bei Standardtastatur.

▲ Setup-Menü Dreamkey: blau-weiß, diverse Untermenüs.

▲ Setup-Menü Web Browser 2.0: schwarz-weiß, nur Checkboxes.

Endlich ins Netz gegangen!

So spielt sich Segas Chu Chu Rocket! für Dreamcast Online!

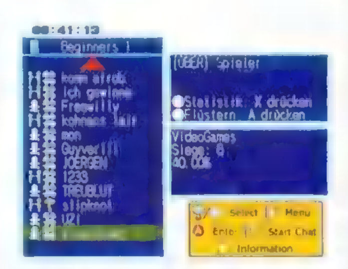
Wie angekündigt haben wir gleich nach Erscheinen der fertigen Version den Online-Multiplayer-Modus von *Chu Chu Rocket!* noch einmal ganz genau unter die Lupe genommen und wollen euch nun einige Erfahrungen schildern.

Zumal das Spiel einen 50/60 Hz Modus anbietet, werdet ihr pro Land jeweils zwei verschiedene Lobby-Server vorfinden. Aus Gründen der Synchronisation können VGA-Box-User oder Spieler, die *CCR!* in 60 Hz betreiben, nicht gegen Spieler antreten, die sich mit der niedrigeren Bildwiederholfrequenz von 50 Hz zufrieden geben müssen. Sei es drum: Über unfaire Geschwindigkeitsvorteile kann jedenfalls niemand klagen. Bevor man nun mühselig jeden Server betritt, in der Hoffnung dort Mitspieler anzutreffen, empfiehlt sich ein kurzer Druck auf die X Taste, worauf sofort Infos zum momentan ausgewählten Server, respektive Spieler erscheinen. Einmal eingeloggt, habt ihr die Möglichkeit, Chat- bzw. Game-Räume zu erstellen (Passwortschutz möglich), in denen man euch nachmittags und abends meist schnell Gesellschaft leistet. Die Zahl der sich im Netz befindlichen *ChuChu*-Süchtigen ist völlig unterschiedlich. Mal tummeln sich nur drei Onliner auf einem Server, mal sind es zwischen 40 und 50. Während unserer Testphase war festzustellen, dass die 60 Hz Server meist besser besucht sind. Ob es Slowdowns gab, fragt ihr? Nun, um ehrlich zu sein: überraschenderweise nicht! Vielleicht war es auch nur purer Zufall, aber unsere Testphase verlief bis auf einige gescheiterte Einwahlversuche ins ChuChu-Net in jeder Hinsicht reibungslos. Hoffentlich bleibt das so!

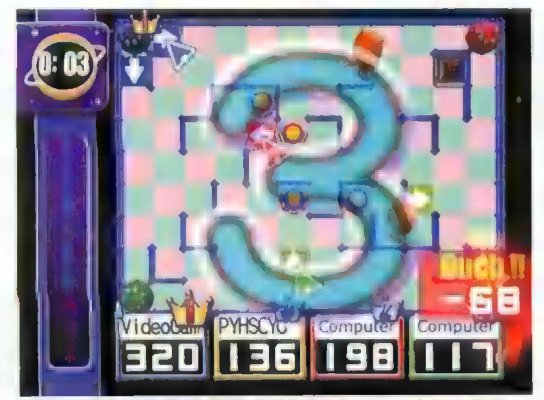
PAL-DC-User, die sich also noch kein kostenloses Exemplar dieses spielerisch brillanten Games haben zukommen lassen, denen raten wir: registriert euch umgehend in der DreamArena – ein paar Tage später schickt euch *Sega ChuChu Rocket!* komplett kostenlos zu! Bleibt nur noch zu sagen: Nutzt dieses Angebot und gebt Online-Konsolen-Gaming eine Chance! Wir sehen uns im Netz! CS



▲ Mit viel Schweiß im Gesicht und gerade mal einem Punkt Vorsprung tragen wir den Gesamtsieg davon.



▲ Die Statistik verrät euch u.a., wer schon wie oft gewonnen hat.



▲ The clock is ticking: Noch drei Sekunden zu spielen. Gott sei Dank liegen wir mit mehr als 120 Punkten vor Spieler 3.

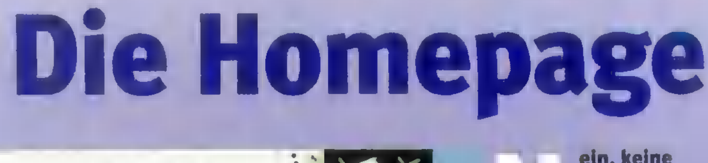


▲ Mouse Mania: Super Game, nur an die oft aufkommende Hektik muss man sich erst mal gewöhnen.

Online dabei sein!

Treue Stammleser der VIDEO GAMES werden es wissen – die VG wurde zuerst als Extrabeilage der PowerPlay publiziert, bevor sie ein eigenes monatliches Konsolenheft wurde. Doch die Zeiten ändern sich und nun präsentiert die VG mal umgekehrt die PowerPlay. Eine neue Games-Site hat sich im deutschsprachigen Internet-Raum breitgemacht – unter www.powerplay.de findet ihr ab sofort eine neue Spielwiese. Die monatliche Ausgabe der VIDEO GAMES wird PowerPlay.de wohl nie ersetzen, aber es gibt einfach zu viele Möglichkeiten im Internet, als dass man sie ignorieren sollte. Auf den folgenden Seiten stellen wir nun das neue Online-Angebot aus dem Hause Future vor – viel Spaß beim Surfen!

Die Homepage





Nein, keine allgemeine Begrüßung oder bunte Grafikspielchen erwarten euch hier – hier geht´s gleich zur Sache! News aus allen Systembereichen (PC-Spiele, Dreamcast, PlayStation, PlayStation2, Nintendo 64, Handhelds und später natürlich auch Dolphin und die Xbox) erwarten euch hier – wem der ständig *aktualisierte* News-Berg zu viel wird, kann leicht unterscheiden.

Systemnavigation

Ihr habt die Entscheidung: Entweder wollt ihr alles aus der Welt der Spiele erfahren, oder gezielt aus einzelnen Systemen auswählen – das Credo von PowerPlay.de lautet immer: IHR entscheidet!

Suchmaschine

Besonderes Augenmerk wurde bei der Konzeption auf Benutzerfreundlichkeit gelegt. Tragt hier einfach den gewünschten Suchbegriff ein und schon erhaltet ihr in einer Übersicht die gewünschten Beiträge – egal, ob sich der Begriff in einer News-Meldung, in einem Test, Preview, Cheat oder Link verbirgt! So hilft eine gezielte Suche, punktgenau zum gewünschten Thema zu kommen, ohne dass endlose Menüs durchblättert werden müssen.

Rubriken-Navigation

Hier findet ihr die Hauptnavigation – die Rubriken sagen euch genau, wo ihr seid und wohin ihr gehen wollt. Hier gilt auch die Systemnavigation: Solltet ihr oben ein spezielles System ausgewählt haben, bringt euch dies auch nur zu der entsprechenden Rubrik – wer nur etwas über PlayStation wissen will, der bekommt so auch keine anderen Informationen. Das spart (Online-)Zeit und Geld.

Die Top-News

Da euch PowerPlay.de täglich mit sehr vielen News versorgt, könnt ihr hier die Top-News finden, die ansonsten vielleicht schon weiter unten stehen oder evtl. auch schon von den vorherigen Tagen stammen. So verpasst ihr auf keinen Fall irgendwelche Highlights.

Der Themen-Teil

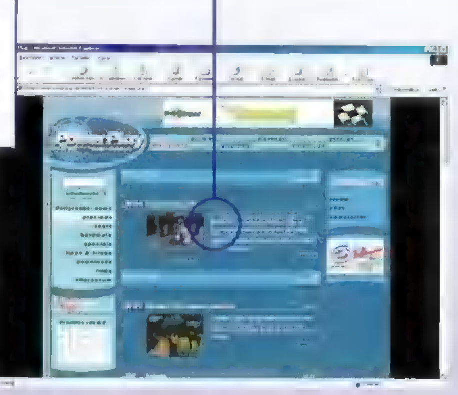
In der Mitte des Screens findet ihr den jeweils ausgewählten Inhalt – im Falle der Homepage natürlich die täglichen News. Die werden übrigens nicht nur einmal am Tag gepostet, sondern immer dann, wenn die News PowerPlay.de erreicht – so garantiert euch die Site ständige Aktualität.

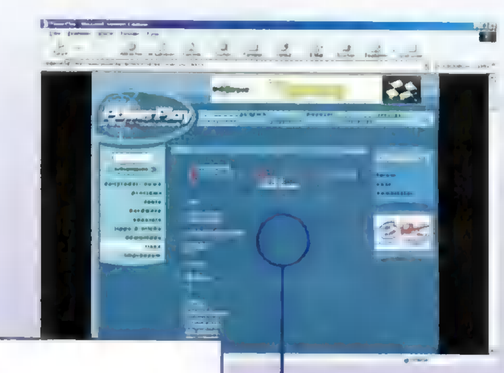
Die Community

Informationen sind gut und schön – mehr Spaß macht´s aber, wenn man mit Gleichgesinnten auch drüber spricht! In den Foren könnt ihr mit anderen Usern per Message diskutieren oder im Chat direkt mit anderen Zockern quatschen oder euch per Email im Newsletter mit den wichtigsten Infos der letzten Woche versorgen zu lassen. Um hier mitmachen zu können, müsst ihr euch registrieren. Die Angaben, die ihr hier machen müsst, sind nur sehr wenige und bleiben natürlich streng geheim. Außer, ihr gebt in den dafür bezeichneten Feldern auch weitere Infos über euch, damit diese auch andere User einsehen können!

Die Previews

Was gibt´s Neues an der Spiele-Front? Unser der Rubrik „Previews" findet ihr – welch Überraschung – die kommenden Highlights, über die es schon einiges zu sagen gibt.



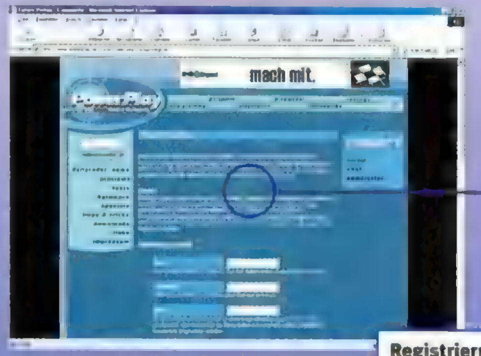


Links

Links satt – egal ob Soft- oder Hardware-Hersteller: Die Liste ist lang. Hier findet ihr bei Fragen eigentlich immer den gewünscht-en Link zur gesuchten Company. Und unter der Rubrik „Fan-Sites" könnt ihr auch vertreten sein – vorausgesetzt, ihr nennt eine Spiele-Homepage euer Eigen.

Tests

Tests, Tests, Tests – das Power-Play-Team nimmt alle Spiele aller Systeme eigenständig unter die Lupe. Im Archiv finden sich übrigens auch viele Artikel der Print-Magazine Video Games, PowerPlay und PC Player. So wurde gewährleistet, dass die Site auch beim Start kompetente Aussagen über ältere Spiele treffen kann.

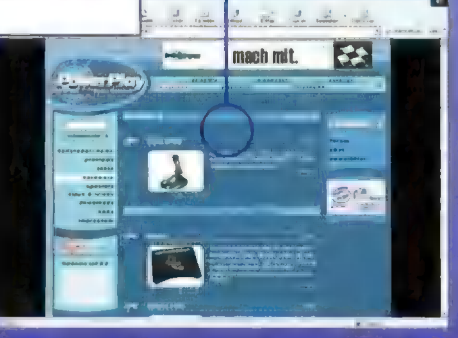


Registrierung

Wer in der Community mitmachen will, der muss sich hier anmelden. Hier könnt ihr auch auswählen, ob euch alle Systeme beim neuerlichen LogIn angezeigt werden sollen, oder nur ein einzelnes. Außerdem könnt ihr hier noch freiwillige Angaben zu eurer Person machen, die auch andere User einsehen können.

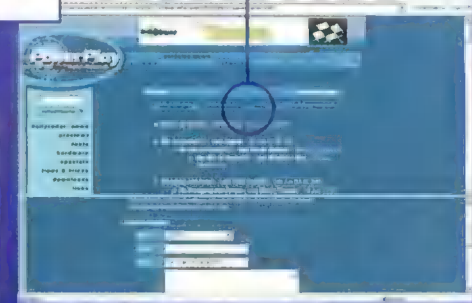
Hardware

Harte Ware – ja, auch die wird genauer betrachtet. Schließlich soll PowerPlay.de alle Aspekte der Spieler beleuchten – und da darf Hardware nicht fehlen. Nicht wundern, wenn am aktuellen Screen nur PC-Zubehör gezeigt wird; selbstverfreilicht finden auch Konsolen-Artikel hier ihre Bewertung!



Forum

Hier könnt ihr mit anderen „Consoleros" oder auch mit PC-Freunden über die Welt der Spiele diskutieren. Meinungen sind gefragt, auch zu den Beiträgen der PowerPlay.de-Redaktion. Merke: Nur wer seine Wünsche oder Meinungen äußert, kann aktiv am Gelingen der Power-Play-de- Idee teilhaben! Also: Her damit! Gleiches gilt auch für den Chat – hier könnt ihr direkt und ohne Zeitverzögerung mit der Redaktion oder den anderen Usern quatschen.



Das war noch lange nicht alles, was es bei www.powerplay.de zu entdecken gibt. Natürlich ist auch u.a. für eine große Tipps & Tricks-Datenbank gesorgt, die ständig aktualisiert wird. Derzeit ist das Surfen nur mit einem PC möglich – die spezielle Dreamcast-Variante wird aber natürlich auch noch folgen. Überhaupt wird PowerPlay.de noch einiges zukünftig bieten: Live-Reportagen mit Videos und WebCam von Fachmessen wie der E3, exklusive Live-Interviews im moderierten Chat (dann könnt IHR den Entwicklergrößen dieser Welt live Fragen stellen!) und vieles mehr! Ein Besuch lohnt sich auf alle Fälle – wir sehen uns online!

Tipps & Tricks

Hochkarätige Tipps diesen Monat: Perfect Dark, Front Mission 3 etc.

PS

Colin McRae Rally 2.0

So ersthaft genau es die Entwickler auch mit der Umsetzung der Fahrphysik genommen haben – Zeit für einige kleine Gags hatten sie dann offensichtlich doch noch.
So lassen sich neben den versteckten Fahrzeugen auch einige mehr oder weniger sinnvolle Features aktivieren.
Um den Lancer Road Car frei zu schalten, reicht es, im Menü "neuen Fahrer erstellen" OFFROAD einzugeben.
Den Sierra Cosworth erhaltet ihr nach der Eingabe von JIMMYSCAR im selben Menü.
Falls ihr jedoch lieber mit einem Ford Puma über die Schotterwege brettern möchtet, erfüllt euch die Eingabe von COOLESTCAR diesen Wunsch.
Einen kleinen Mini Cooper (sowas ist doch kein Auto! Gell, Heidi) schaltet ihr mit der Eingabe von JOBINITALY frei.
Um nicht ganz regelkonform Feuerbälle abzuschießen, müsst ihr GREATBALLSOF eingeben. Schon könnt ihr im Arcade-Modus mit der Handbremse feuern, was das Zeug hält.
Um den Fahrzeugen das Kollisionsverhalten eines Gummiballs zu verpassen, müsst ihr als Code RUBBERTREES eingeben. Leider zeigt dieser Cheat jedoch nur im Time Trial und den Single-Stages Wirkung.
Was den Sportlern ihre Big-Heads, sind be' den Fahrzeugen die Monsterräder. Aktiviert werden diese durch die Eingabe von EASYROLLER. Doch auch hier macht sich der Cheat nur bei den Time Trials und bei den Einzelrennen bemerkbar.
Möchtet ihr der Schwerkraft ein Schnippchen schlagen, dann gebt als Cheat MOONLANDER ein. Wundert euch aber nicht, wenn die Fahrzeuge nun eine etwas veränderte Bodenhaftung haben.

Falls ihr der Meinung seid, dass die CPU-Fahrer zu wenig Druck machen, dann könnt ihr die Jungs mit der Eingabe von NEURALNIGHTMARE zu waren Killern machen. Dieser Cheat funktioniert jedoch nur im Arcade-Modus.

Mit der Eingabe von ROCKETFUEL könnt ihr das Game um ein paar Ecken schneller ablaufen lassen. Die Eingabe von PRUNEJUICE hat übrigens so in etwa die gleiche Auswirkung.

PS

Re-Volt

Zwar ist das Game ja bekanntlich nicht mehr ganz *brandneu*, doch diese beiden äußerst hilfreichen Cheats möchten wir euch dennoch nicht vorenthalten.
Um sämtliche Tracks freizuschalten, müsst ihr als Namen einfach nur TRACKER eingeben. Drückt dann in der Streckenauswahl ↑, um zu den gespiegelten und ↓ um zu den rückwärts zu befahrenden Strecken zu kommen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr anschließend übrigens wieder zurück ins Namensmenü und dort wieder einen anderen Namen eingeben.
So z.B. CARNIVAL. Immerhin stehen euch mit diesem Namen sämtliche Fahrzeuge zur Verfügung. Auch hier könnt ihr nach Eingabe des Cheats wieder zurück ins Namensmenü und einen anderen Namen eingeben.
Um der gegnerischen KI mal so richtig das Licht auszublasen, reicht es, wenn ihr, während ein Track geladen wird L1, L2, R1, R2, Select, □ und ○ gedrückt haltet. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, sollte euch Lachen die korrekte Eingabe bestätigen.

Falls euch der Soundtrack übrigens zusagen sollte, dann solltet ihr die Spiele-CD einfach mal in einen normalen CD-Player legen und den zweiten Track anwählen. Ihr bekommt nun ein 48-Minuten-Stück zu hören, das alle Songs beinhaltet. Zwischen den einzelnen Songs sind aber kurze Unterbrechungen, so dass ihr auch gezielt ein Stück anwählen könnt.

DC

Gauntlet Legends

Auch wenn wir echte Cheats dringender benötigt hätten, müssen wir zumindest in diesem Monat noch mit einem eher wenig hilfreichen Feature dieser Automaten-Umsetzung vorlieb nehmen. Wenn ihr das Game einige Zeit in Ruhe lasst, stellt sich selbstständig ein Screensaver an. Zumindest für Spieler mit teurem Fernseher ein hilfreiches Feature.

PS

Army Men: World War

Für die ganz unverbesserlichen unter euch, die sich bereits die US-Version dieses erneuten Spielzeugkriegs besorgt haben, hier ein einfacher Cheat, mit dem ihr den Level-Select aktivieren könnt.
Gebt dazu einfach im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: R1 + R2, L1 + L2, ○, □.

PS

MLB 2001

Auch wenn Baseball hierzulande bestimmt nicht zu den populärsten Sportarten gehört, dürften die folgenden Cheats zumindest für die virtuellen Ballschläger unter euch interessant sein.
Um nahezu immer einen sicheren Homerun zu schlagen, müsst ihr einfach, während ihr schlagt, ×, △, ○, ×, ×, × drücken.
Einen Superspieler kreiert ihr, indem ihr im Create-A-Player-Menü als Namen Scott Murray oder einen anderen der Entwicklernamen eingebt. Diese findet ihr übrigens auf der Rückseite der Anleitung.

PS

Need for Speed: Porsche

Zwar konnten wir bislang noch keine "echten" Cheats für EAs Hommage an den Stuttgarter Sportwagenhersteller herauskriegen, doch immerhin können wir euch mit ein paar recht nützlichen Abkürzungen dienen, mit denen der Sieg nicht mehr allzu schwer sein dürfte.
Auf der USA-Strecke solltet ihr nach einer orange-gelben Absperrung Ausschau halten. Diese befindet sich neben einem kleinen Gebäude in der Nähe eines Parkplatzes. Fahrt auf den Parkplatz und haltet direkt auf die Bäume zu. Es befinden sich nun zwei Absperrungen vor euch. Nehmt euch die am Ende der S-Kurve vor.
Auf der Frankreich-Strecke findet ihr auf einem Parkplatz einen großen Catering-Truck. Fahrt direkt vor den Truck, um die Abkürzung zu nutzen.
Um die Abkürzung von der anderen Seite her zu nutzen, müsst ihr nach einer Stelle Ausschau halten, wo die Straße breiter als gewöhnlich ist, und sich zwei kleine, weiße Absperrungen befinden. Ihr erkennt die Stelle auch an den zwei kleinen Bäumen und dem einen besonders großen Baum an dieser Stelle.
Auf der Schottland-Strecke müsst ihr die Stelle suchen, an der die Straße zwischen zwei Gebäuden breiter als normal ist. Es handelt sich dabei um ein steiniges Stück und meist ist an der Stelle ein Polizeiwagen geparkt.
Um übrigens die Bonusfahrzeuge wie den *GT2* und den 517 Rennwagen frei zu schalten, müsst ihr in den verschiedenen Testfahrten besonders gute Ergebnisse vorweisen können.
Und falls ihr den Soundtrack des Games auch auf einem normalen CD-Player hören wollt, dann legt die CD einfach in einen normalen CD-Player und wählt Track 2 an.

DC

Star Wars: Episode 1 – Racer

Um in den Genuss der gespiegelten Strecken zu kommen, müsst ihr euch leider ein wenig anstrengen. Sie werden erst freigeschaltet, wenn es euch gelingt, auf allen Strecken als Erster über die Ziellinie zu brettern.

PS

Die 24 Stunden von Le Mans

Wir haben euch zwar bereits vor einigen Ausgaben ein paar Tipps zu diesem Spiel gezeigt, doch insbesondere mit der hoffentlich bald erscheinenden DC-Version ist das Thema wieder ein bisschen aktueller.
Wollt ihr beispielsweise auf dem Ladescreen eine Schönheit im Badeanzug bewundern, dann gebt als Fahrernamen einfach JACKPOT ein.

Falls ihr lieber gleich die Rennen gewinnen möchtet, könnt ihr mit der Eingabe von FIRSTON ein wenig nachhelfen.
Einen völlig abgespacten Weltraum-Track bekommt ihr durch die Eingabe von NAIMAR unter die Räder.
Um acht Beachbuggies auf die Strecke zu bekommen, müsst ihr hingegen BIGGY1-8 als Fahrernamen eingeben.
Wenn euch diese Cheats zu albern sind und ihr lieber mit einem Schlag sämtliche Strecken und Fahrzeuge freischalten möchtet, dann gebt einfach TATOO als Fahrernamen ein. Leider stehen euch die Fahrzeuge nur in den Arcade-Rennen zur Verfügung.
Um mit einem brandheißen 99er Audi Prototypen über die Kurse zu brettern, müsst ihr zunächst MAYOU als Fahrernamen eingeben. Das Rennen, das daraufhin umgehend startet, müsst ihr nun nur noch zu Ende fahren und schon könnt ihr den Wagen auf allen Strecken einsetzen.

Einen BMW Prototypen erhaltet ihr übrigens auf die gleiche Art, nur dass hier als Namen POHLIN einzugeben ist.

Ebenso haben die netten Entwickler noch einen Toyota GT1 im Spiel versteckt, den ihr mit der Eingabe von PINOU als Fahrernamen erhaltet. Eher als Gag ist hingegen der Hot-Dog-Wagen, den ihr mit dem Fahrernamen HOTDOG freischaltet, gedacht.

Und als ob das nicht ausreichen würde, steht euch mit der Eingabe von FROMAGE zusätzlich ein Käsewagen zur Verfügung.

Wenn wir schon beim Essen sind, einen Kuchenwagen gibt es selbstverständlich auch. Für diesen müsst ihr naheliegenderweise PIE als Fahrernamen eingeben.
Wollt ihr hingegen Pizzalieferanten Alberto Konkurrenz machen, dann gebt als Namen PIZZA (wie einfallsreich) ein.
Etwas spaciger ist dagegen schon das Raumschiff, das ihr mit der Eingabe von MM1 erhaltet. Auch hier beginnt umgehend ein Rennen auf dem Moto Mash Cartoon Track. Gleiches gilt für den Düsenjet, der mit der Eingabe von MM2 freigeschaltet wird. Ein wirklich verrücktes Vehikel erhaltet ihr hingegen durch die Eingabe von MM3.

Auch das bei vielen Racern obligatorische Taxi wurde natürlich auch nicht vergessen und wird durch die Eingabe von MM4 freigeschaltet. Einen kultigen Bus aus den 60er Jahren bekommt ihr, wenn ihr als Fahrernamen MM5 eingebt.
Auch wenn es jetzt wohl keinen mehr überrascht, könnt ihr mit der Eingabe von MM6 einen Eiscreme-Truck freischalten.

Und zu guter Letzt verbirgt sich hinter dem Namenskürzel MM7 ein waschechtes U-Boot, mit dem ihr über die Kurse heizen könnt.



N64

Top Gear Rally 2

Und auch zu diesem Rallye-Hit für das N64 haben wir wieder haufenweise witzige und hilfsbereits Cheats anzubieten.
So könnt ihr z.B. mit der Eingabe von L, Z, Start, ↑, ↑ im Titelscreen verhindern, dass euer Wagen irgendwelche Schäden davonträgt oder Pannen hat.

Um über die stolze Summe von 100.000 Credits im Zubehör-Van zu verfügen, müsst ihr ebenfalls im Titelscreen L, Z, Start, L, L drücken. Ebenso einfach lässt sich die höchstmögliche Anzahl Championship-Punkte erschummeln. Betätigt dazu im Titelscreen L, C-↑, ←, L, L.
Eine witzige, sehr speedige Ansicht des Renngeschehens erhaltet ihr, wenn ihr im Titelscreen Z, C-←, R, ↑, → eingebt.
Um die gesamte Spielewelt ein wenig dicker aussehen zu lassen, könnt ihr mit der Eingabe von Z, C-→, L, ↑, → ein wenig nachhelfen. Genau die gegenteilige Wirkung erhaltet ihr hingegen, wenn ihr Z, C-→, R, ↑, → eingebt.
Den klassischen Australien-Look erhaltet ihr, wenn ihr C-a, Z, Start, ↑, ↓ im Titelscreen eingebt.
Um durch eine Landschaft voller Vulkane zu brettern, müsst ihr beim Titelbildschirm C-←, Z, R, L, ↓ eingeben.

Sollen sich die Fahrzeuge wie Gummibälle verhalten, dann ist die Eingabe von C-↑, C-←, R, ↑, ← das Richtige für euch.
Selbstverständlich fehlen auch bei diesem Racer nicht die typischen übergroßen Reifen, die wir ja an jedem Rennspiel so lieben. Wenn ihr wollt, könnt ihr mit der Eingabe von C-←, Z, R, ↓, ↓ eure Reifen auf Monstertruckgröße aufpumpen.
Völlig wackelige Reifen bekommt ihr hingegen durch folgenden Cheat: R, C-→, Start, ↓, Z. Aber seid gewarnt – das Fahrverhalten wird dadurch nicht unbedingt besser.

Ein wirklich sinnvolles Feature könnt ihr (Expansion-Pak vorausgesetzt) mit der Eingabe von C-←, C-←, ←, L, L aktivieren. Schon läuft das Game in schönstem High-Res!
Wollt ihr euren Wagen jederzeit ohne Einschränkungen wieder reparieren können, dann helft mit der Eingabe von L, Z, R, L, Start einfach ein wenig nach. Auch diese Eingabe müsst ihr übrigens im Titelscreen vornehmen.



DC

Tony Hawk's Skateboarding

Wie bereits die N64 und PS-Version ist auch die DC-Variante dieses genialen Skatergames voll mit hilfreichen Cheats, die das Skaten doch um einiges leichter machen.
Fangen wir gleich mit dem wichtigsten an. Um sämtliche Level, FMVs und Tapes freizuschalten und zusätzlich allen Fahrern die bestmöglichen Statuswerte zu verpassen, müsst ihr ein laufendes Game pausieren und dann die L-Taste gedrückt halten, B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X und Y betätigen. Wenn ihr den Code korrekt eingegeben habt, dann sollte zur Bestätigung der Bildschirm kurz wackeln. Ach ja, Officer Dick ist nun selbstverständlich auch anwählbar.

Wenn ihr hingegen nur den Level-Select aktivieren wollt, dann pausiert ein Game, haltet L gedrückt und betätigt dann Y, →, ↑, X, Y, ←, ↑, X, Y. Auch hier wackelt zu Bestätigung der Screen.

Um hingegen das Special-Meter immer voll aufgeladen zu halten, müsst ihr ebenfalls das Game pausieren, dann jedoch bei gedrückter L-Taste A, Y, B, ↓, ↑, → betätigen.

Um die Statuswerte der Fahrer auf beeindruckende 13 Zähler zu pushen, müsst ihr bei gedrückter L-Taste A, X, X, Y, ↑, ↓ betätigen. Auch dieser Cheat ist während dem pausierten Game einzugeben und wird durch einen wackelnden Bildschirm bestätigt.
Klar, dass ihr auch in der DC-Version nicht auf einen Big-Head-Modus verzichten müsst. Pausiert dazu das laufende Spiel und haltet die L-Taste gedrückt. Betätigt dann A, B, ↑, ←, A, B, ↑, ←. Beendet nun das laufende Game und startet ein neues Spiel, um alle Charaktere mit einem überdimensionierten Kopf auszustatten.
Möchtet ihr das Game in Zeitlupe ablaufen lassen, dann pausiert das Game, haltet wieder L gedrückt und drückt dann B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y.

Genau die gegenteilige Wirkung, nämlich einen Turbo-Modus, aktiviert ihr, indem ihr bei gedrückter L-Taste X, ←, ↑, X, ←, X, ←, ↑, X, ← drückt. Um die Startlevel zufällig auswählen zu lassen, könnt ihr bei pausiertem Spiel X, B, A, ↑, ↓ drükken. Neben Officer Dick gibt es auch Private Carrera als versteckten Charakter im Game. Um ihn freizuschalten, müsst ihr ein Spiel mit Officer Dick beginnen (wie man ihn erhält, steht weiter oben) und dann das Spiel pausieren. Haltet dann wieder die L-Taste gedrückt und betätigt Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y. Wundert euch nicht, wenn der Screen diesmal nicht wackeln sollte. Verlasst dann das Game und begebt euch wieder in den Charakter-Auswahlscreen. Anstelle von Officer Dick erwartet euch nun Private Carrera. Dieser Fahrer verfügt über tolle Statuswerte und beeindruckende Special-Moves. Neben den normalen Endvideos, die ihr zu jedem Fahrer nach dem Gewinn von drei Goldmedaillen erhaltet, könnt ihr sobald ihr mit Officer Dick dreimal Gold geholt habt, das Neversoft Bails-Video ansehen. Dort könnt ihr den Entwicklern bei ihren Skateversuchen zusehen.

N64

Perfect Dark

Ohne Fleiß kein Preis. Zumindest in diesem genialen Agenten-Shooter ist etwas Wahres dran. Denn um in den Genuss der unzähligen versteckten Missionen und Features zu gelangen, müsst ihr erst einmal euer Können unter Beweis stellen.

Um Mr. Blondes Revenge-Mission anwählen zu können, müsst ihr zunächst erfolgreich alle Solo-Missionen im Agent, Special-Agent oder Perfect-Agent-Schwierigkeitsgrad absolvieren.

Die Marian-SOS-Mission hingegen werden erst anwählbar, wenn ihr alle Missionen im Special-Agent oder Perfect-Agent-Modus erfolgreich hinter euch bringt.

Besonders schwer ist es, die War!-Mission freizuschalten. Denn hier erfordert das Game von euch, alle Solo-Missionen auf dem Perfect-Agent-Schwierigkeitsgrad zu durchspielen.

Die Duell-Mission wird euch freigeschaltet, wenn ihr in den Solo-Missionen sämtliche Waffen einsammelt und mit jeder Waffe auf dem Schießstand mindestens eine Bronze-Medaille erhaltet.

Für die ganz harten Knochen unter euch ist der Perfect-Darkness-Schwierigkeitsgrad gedacht, den ihr erhaltet, wenn ihr alle Solo-Missionen als Perfect Agent erfolgreich durchspielt.

Um unsichtbar werden zu können, müsst den Area 51: Escape Level in einer Zeit unter 3:50 absolvieren. Selbstverständlich auch auf der Schwierigkeitsstufe Perfect Agent.

Alle Waffen im Solo-Modus erhaltet ihr, wenn ihr den Skedar Ruins: Battle Shrine in weniger als 5:31 Minuten in der Schwierigkeitsstufe Perfect Agent absolviert. Alternativ dazu könnt ihr auch einen Spielstand der Perfect Dark Game Boy Color Version als Spielstand laden.

Doch was nützen die schönsten Waffen, wenn dafür die Munition ständig zur Neige geht? Eben, aus diesem Grund solltet ihr versuchen, den Pelagic LL: Exploration Level in weniger als 7:07 Minuten hinter euch zu bekommen. Selbstverständlich muss auch hier der Schwierigkeitsgrad mindestens Special Agent betragen.

Um zusätzlich nicht mehr nachladen zu müssen, empfiehlt es sich, den Air Base: Espionage Level als Special Agent in weniger als 3:11 Minuten zu beenden. Zusätzlich zum automatischen Nachladen steht euch nun auch unbegrenzte Munition zur Verfügung.

Unendliche Laptop Munition gibt es, wenn ihr den Air Force One: Anti Terrorism Level in einer Zeit von weniger als 3:55 Minuten als Perfect Agent durchspielt.

In den Genuss der Hurricane Fists kommt ihr, wenn ihr den Datadyne Central: Extraction Level in einer Zeit unter 2:03 Minuten auf der Schwierigkeitsstufe Agent bewältigt. Auch hier könnt ihr alternativ einen Perfect Dark Game Boy Color Spielstand laden.

Den X-Ray Scanner erhaltet ihr, wenn ihr den Area 51: Rescue Level auf den Schwierigkeitsstufen Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt.

Der R-Tacker gehört euch, sobald ihr den Skedar Ruins: Battle Shrine als Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt. Wie bei den meisten Features im Game eröffnet euch auch hier das Laden eines GBC-Spielstandes dieses Item.

Unbesiegbar werdet ihr, wenn ihr den G5 Building: Reconnaissance Level in weniger als 1:30 Minuten als Agent meistert. Auch hier könnt ihr euch mit einem GBC-Spielstand behelfen.

Um als Elvis Jagd auf die bösen Buben zu machen, müsst ihr als Perfect Agent den Area 51: Rescue Level in weniger als 7:59 Minuten absolvieren.

Der DK-Modus wird freigeschaltet, wenn ihr den Chicago: Stealth Level auf der Schwierigkeitsstufe Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt.

In den fragwürdigen Genuss einer Bonsai-Jo kommt ihr, wenn ihr den G5 Building: Reconnaissance Level auf Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt. Um zusätzlich auch noch alle anderen Charaktere schrumpfen zu lassen, hilft es hingegen, den Area 51: Infiltration Level auf Agent, Special Agent und Perfect Agent durchzuspielen.

In Zeitlupe läuft das gesamte Game hingegen ab, wenn ihr den Datadyne Research: Investigation Level als Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt.
Um Jo ein wirkungsvolles Schild zu verpassen, müsst ihr den Deep Sea: Nullify Threat Level als Agent, Special Agent und Perfect Agent beenden.

Ein wahres Super-Shild erhaltet ihr, wenn ihr den Carrington Institute: Defense Level als Agent, Special Agent und Perfect Agent in weniger als 1:45 Minuten durchspielt.

Um Jo im Solo Game mit dem wirkungsvollen Raketenwerfer auszustatten, müsst ihr den Datadyne Central: Extraction Level in allen Schwierigkeitsstufen durchspielen.

Das Snipergewehr erhaltet ihr hingegen, wenn ihr den Carrington Villa: Hostage One Level als Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt.

Den Superdragon gibt's als Belohnung, wenn ihr den Area 51: Escape Level als Agent, Special Agent und Perfect Agent meistert.

Die begehrte Laptop-Gun bekommt ihr, wenn ihr den Air Force One: Anti Terrorism Level als Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt.

In den Besitz der Phoenix gelangt ihr, wenn ihr das Attack Ship: Covert Assault Level als Agent, Special Agent und Perfect Agent durchspielt.

Die Psychosis-Gun wiederum erhaltet ihr für das Durchspielen des Chicago: Stealth Levels in weniger als 2:00 Minuten auf dem Perfect-Agent-Schwierigkeitsgrad.
Um an Trnets Magnum zu gelangen, will der Crash Site: Confrontation Level in weniger als 2:50 Minuten von einem Agenten bezwungen werden.

Das Farsight gibt's, wenn ihr den Deep Sea: Nullify Threat in weniger als 7:27 Minuten durchspielt.
Ein Waffenarsenal der klassischen Art erhaltet ihr, wenn ihr auf der Firing Range alle Goldmedaillen erhaltet. Denn schon stehen euch eine PP9I, eine CC13, eine KLO1313, eine KF7 Special, eine ZZT, eine DMC und eine RC-P45 zur Verfügung. Wenn euch diese Bezeichnungen nichts sagen, dann lasst euch doch einfach mal überraschen.

Neue Multi-Player-Level und Waffen werden freigeschaltet, indem ihr entweder im Single-Player-Modus oder aber im Multi-Player-Modus die Challenges erfolgreich zu Ende führt.

Um während eines Multi-Player-Duells nicht einem Überraschungsangriff zum Opfer zu fallen, bietet sich der nachfolgende Trick an. Haltet die R-Taste gedrückt und betätigt dann zweimal die C-↓ -Taste, um euch möglichst stark zu ducken. Wenn ihr nun nahe am Boden seid, dann haltet R und C-↓ um euren Screen zu verstecken. Zusätzlich könnt ihr noch euren Radar ausschalten, um den Effekt zu erhöhen.
Um einen reinen Gag der Programmierer handelt es sich übrigens bei den in jedem Level versteckten Käsestücken. Diese haben rein gar keine Funktion und definitiv nichts mit dem Erfolg eurer Missionen zu tun.

Wenn ihr einen Blick auf das Waffenarsenal aus dem James Bond Streifen Goldeneye werfen wollt, dann geht zu der Eingangshalle bei den Zielübungsplätzen des Carrington Institutes. Dort könnt ihr nun unter anderem eine Klob, eine KF7 Solviet und ein AR33 bewundern.

Wenn ihr beim häufigen Nachladen wertvolle Zeit sparen wollt, dann wechselt einfach kurz zu der vorhergehenden Waffe und schnell wieder zurück. Mit ein wenig Übung werdet ihr schnell feststellen, dass ihr auf diese Weise einiges an wertvoller Zeit retten könnt. Beachtet aber, dass dieser Trick nicht bei der Shotgun und der Armbrust funktioniert.

DC

Rainbow Six

Während die Nintendo-Version cheattechnisch eher mager ausgestattet war, beeindruckt die DC-Version durch eine ganze Fülle witziger Gags. Leider lag uns zum Test bislang nur eine US-Version vor. Es ist also durchaus möglich, dass die Cheats in der PAL-Version nicht mehr funktionieren werden.

Um den Avatar-Modus, in dem euer gerade gesteuerter Charakter unbesiegbar ist, zu aktivieren, müsst ihr während des Games den Analogstick nach ↑ bewegen, auf dem D-Pad ↓ und gleichzeitig die A-Taste drücken.

Wollt ihr hingegen, dass euer gesamtes Team in den nicht zu unterschätzenden Vorteil der Unverwundbarkeit kommt, dann drückt den Analogstick nach ←, das D-Pad nach ↓ und drückt dann A.

Wenn ihr möchtet, dass euer Team ganz außergewöhnlich laut und schwer atmet (warum auch immer), dann könnt ihr dies mit der Eingabe von Analogstick ↓, D-Pad ↓ und A aktivieren. Wie gesagt, besonders viel Sinn macht dieser Cheat wirklich nicht...

Auch das beste SWAT-Team ist nicht gegen den obligatorischen Big-Head-Modus gefeilt. Einfach während des Games den Analogstick nach ↑ drücken, das Digi-Pad hingegen nach ↓ und X drücken.

Und falls euch das immer noch nicht genug ist, dann könnt ihr mit Analogstick ←, D-Pad ↓ und X sogar einen Mega-Head-Modus aktivieren. Größer geht's dann leider aber nicht mehr.

Mit dem Polska-Modus verändern sich die Gesichter eurer Akteure auf wundersame Weise. Um ihn zu aktivieren, müsst ihr im laufenden Spiel den Analogstick nach ↓ bewegen, das D-Pad auch und gleichzeitig X drücken.

Um das Team schrumpfen zu lassen, könnt ihr Analogstick ←, D-Pad ↓ und Y drücken. Besonders furchterregend sehen die Jungs dann aber nicht mehr aus.

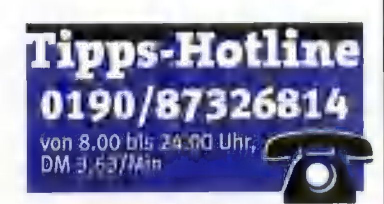
Möchtet ihr ein bisschen an der KI eurer Mannen herumpfuschen, dann probiert doch mal die folgende Kombination aus: Analogstick ↑, D-Pad ↓ und Y.

Um die Jungs flach wie Flundern aussehen zu lassen, könnt ihr folgenden Cheat verwenden: Analog-Stick ↓, D-Pad ↓ und Y drücken.

Wenn ihr eure Teammitglieder zu absoluten Killern machen wollt, dann gebt während des laufenden Games folgende Kombination ein: Analogstick ←, D-Pad ↓ und B. Nun ist automatisch jeder in eurer Nähe Geschichte. Leider auch die eigenen Kollegen.

Um das Spiel grundsätzlich ein wenig leichter zu machen, könnt ihr mit Hilfe von Analogstick ↓, D-Pad ↓ und B die Regeln so verändern, dass die Mission nicht als gescheitert gilt, auch wenn die Geiseln erschossen werden oder der Alarm ausgelöst wird.

Unendliche Munition erhaltet ihr übrigens ebenso wie bereits bei den anderen Versionen, indem ihr ein Magazin bis auf einen Schuss leerschießt und dann ein neues Magazin nachladet. Nun habt ihr wieder die volle Schusszahl, habt aber keinen Clip verloren.



N64

Jeremy Mc Grath Supercross 2000

Wenn ihr ohne langes Herumprobieren wissen möchtet, wie ihr die verschiedenen Tricks ausführt, dann ist die nachfolgende Liste mit Sicherheit hilfreich.
Wichtig ist dabei, ausreichend weit zu springen und während der Ausführung die R-Taste gedrückt zu halten.

Stunt	Code
Nac Nac	Z
Keine Hände, Keine Füße	↓, Z
Keine Hände	←, →, Z
Side Prone	↑, Z
Can Can	A
Recliner	↓, A
Cliffhanger	←, →, A
Scorpion	↑, A
One Foot, Can Can	B
Surfer	↓, B
Super Mac	←, →, B
Rodeo	C-↓
Saran Wrap	↓, C-↓
Toe Clip	↑, C-↓
Fender Grab	C-←
Backflip	↑, C-←





PS

Syphon Filter 2

Redakteure sind auch nur Menschen (auch wenn selbst wir manchmal daran zweifeln). Und genau aus diesem Grund geben *wir hier zu*, dass die fragliche und mittlerweile in aller Ausgiebigkeit diskutierte Stelle in diesem Agententhriller (Ja, da wo der Ralph so große Probleme hatte) doch zu schaffen ist. Auch wenn wir inzwischen mehrere Wege gefunden haben, diese Stelle zu bewältigen. Stellvertretend möchten wir hier einen Lösungsvorschlag von Patrick Trautner aus Ludwigsburg veröffentlichen. Ihr müsst vor allem den ersten Gegner, auch wenn er sehr Head-Shot-freundlich dasteht, am Leben lassen und euch geduckt ganz nach rechts an die Leitplanke begeben. An eben dieser lauft ihr dann entlang, bis sie eine Lücke aufweist. Denkt daran immer geduckt zu bleiben! Geht nun durch die Lücke und bleibt immer am rechten Rand. Wenn ihr nun entdeckt werdet (was sich nicht vermeiden lässt), steht ihr schnell auf und rennt zum Höhleneingang. Dort hat die Leitplanke eine weitere Lücke, durch die ihr wieder auf die Straße zurückkommt. Sobald bei Gabe nun die Meldung Head-Shot aufleuchtet, müsst ihr noch eine Rolle machen und schon seid ihr beim nächsten Check-Point.
Das Leben kann ja manchmal so einfach sein...

PS

Grandia

Leider kammen gerade die Tipps zu Rollenspielen in den letzten Ausgaben ein wenig kurz. Umso schöner, dass wir euch dank Maik Burandt aus Berlin einen sehr hilfreichen Tipp zu Grandia präsentieren können. Wenn ihr euren Wasserzauber und damit auch die maximalen Zauberpunkte schnell und einfach nach oben boosten wollt, dann müsst ihr nur zum Eingang der Dom-Ruinen (Vestibulum) gehen. Lasst euch dann von dem schnell aus der Wand schießenden Kopf treffen (zieht 6Tp ab) und heilt dann alle Spielfiguren wieder. Wiederholt diesen Vorgang, bis die Zauberpunkte auf 0 sinken. Geht jetzt den Weg zum Speicherpunkt zurück, heilt die Zauberpunkte und beginnt wieder von vorne.



Micro Maniacs

Dieses Game bietet sich geradezu für versteckte Cheats an. Umso verwunderlicher, dass es uns bisher erst gelungen ist, diese drei Cheats herauszufinden. Wir hoffen, euch in der nächsten Ausgabe einen Trick zum Freischalten der versteckten Charaktere anbieten zu können.
Um die Specials mit maximaler Energie nutzen zu können, müsst ihr euch im Options-Menü die Secret-Option anwählen. Haltet dann Select gedrückt und betätigt □, ×, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ×, □.

Einen Motion-Blur-Modus aktiviert ihr auf dieselbe Art, in dem ihr folgende Tastenkombination betätigt: Select gedrückt halten, △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □ betätigen.

Um die Intelligenz eurer CPU-gesteuerten Gegenspieler ein wenig schrumpfen zu lassen, müsst ihr ebenfalls das Secret-Options-Menü anwählen und dann Select gedrückt halten, und dann ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ×, ↓ drücken.

DC

4 Wheel Thunder

Obwohl das Game mit gutem Gewissen als sauschwer bezeichnet werden kann, gibt es leider bislang keine wirklichen Cheats. Immerhin könnt ihr beim Start, wenn das Wort "GO" erscheint, durch gleichzeitiges Drücken von R + A einen Schnellstart hinlegen und verfügt sofort über einen 4-Sekunden-Boost.
Nutzt immer die Gelegenheit, vor dem Jackpot-Game zu speichern, so dass ihr, falls ihr leer ausgeht, einfach nur den alten Spielstand laden und euer Glück neu versuchen könnt.

GBC

Rayman

Neben den DC-Cheats der letzten Ausgabe können wir euch in dieser Ausgabe die Codes für die nicht minder genial gelungene Hosentaschen-Version des kleinen Rayman anbieten.

Um mit einem Schalg über 99 Leben zu verfügen, müsst ihr das Spiel pausieren und dann A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, ←, B betätigen.

Die volle Energie erhaltet ihr hingegen, wenn ihr während des pausierten Games B, →, A, ↑, B, ←, A, ↓, B, → betätigt.

Die Weltkarte wird freigeschaltet, wenn ihr bei pausiertem Spiel A, ←, A, ←, A, B, →, B, ↑, B, A,←, A, ↓, A betätigt.

So, und um zu guter Letzt auch noch in den Genuss aller Fähigkeiten zu gelangen, müsst ihr ebenfalls während eines pausierten Spiels →, ←, ↑, ↓, A, ↑, ↑, ↓, B, →, →, ←, ←, A eingeben.

N64

All Star Baseball 2001

Baseball und kein Ende. Zwar wird sich auch diese Sim, was ihren Verkaufserfolg angeht, nicht unbedingt mit den Fußball-Simulationen messen können, eine Existenzberechtigung hat diese Sportart aber dennoch. Immerhin wird das Spiel durch die nachfolgenden Cheats ein wenig aufgelockert. Einzugeben sind sämtliche Codes im Cheatmenü.

Blackout-Modus	WTOTL
Baseball fliegt mit Komentenschweif	WLDWLDWST
Kleine Spieler	TOMTHUMB
Schläger aus Aluminium	HOLLOWBATS
Besonders großer Ball	BCHBLKTPTY
Fliegen pur	FLYAWAY
Unscharfes Bild	MYEYES

Ein wenig schwieriger zu bewerkstelligen, ist da hingegen schon der folgende Trick. Um den Spielern ein etwas echsenartiges Aussehen zu verpassen, müsst ihr im Kaufmann-Stadion eines der Plakate mit dem Aufdruck "Win a Lizard" treffen. Nur nicht erschrecken, wenn's klappt...



Gundam Side Story 0079: Rise from the Ashes

Leider handelt es sich bei diesem Trick wieder um einen der Cheats, die vorher ein wenig Arbeit mit sich bringen. Beendet das Game auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad und ihr werdet ein zusätzliches Optionsmenü vorfinden. Dieses Menü beinhaltet unter anderem die Kampf-Rekorde in den Leveln und Power-Up-Items. Dabei handelt es sich um eine Beam-Spry-Gun, einen High-Power-Generator, das Photo 1, Photo 2 und Photo 3, ein Proto-Beam-Gewehr, Lunar Titanium und ein normales Beam-Gewehr. Die Photos findet ihr übrigens an der Innenseite eures Gundam oder Mobil-Anzugs.



DC

Nightmare Creatures II

Kurioserweise ist die DC-Umsetzung des zweiten Teils dieser Horrormär in den USA bereits erschienen, während wir hierzulande noch in die Röhre gucken müssen. Entsprechend spärlich ist auch die Cheat-Auswahl.

Doch alle, die sich (vielleicht nicht zuletzt wegen einer drohenden Entschärfung der PAL-Version) die US-Version geholt haben, wird es freuen, dass sie beim Einlegen der GD in einen Computer eine schöne Auswahl an Artworks zum Game finden können.
Außerdem lässt sich über den Movie-Player / Quicktime-Player eine Einführung der Entwickler Kalisto zum Game ansehen.

Wenn ihr übrigens das Spiel eine Weile sich selbst überlasst, startet ein praktischer Screensaver, der insbesondere beim Spiel über den Monitor eure teure Mattscheibe schont.

PS

Nightmare Creatures II

Um in der PS-Version wie Geister durch massive Wände zu spazieren, müsst ihr im Hauptmenü die R2, L1 und O-Taste gedrückt halten und gleichzeitig Select betätigen. Eine kurze Message auf dem Screen bestätigt euch die korrekte Eingabe.
Sehr viel nützlicher im allgemeinen Spielablauf ist jedoch der folgende Code, mit dem ihr unbesiegbar werdet. Betätigt, um ihn zu aktivieren, die Start-Taste und drückt dann im pausierten Game bei gedrückter R2, L1, O und □-Taste den Select-Button. Nun sollte die Option, unbesiegbar zu werden, im Pausenmenü erscheinen.

N64

International Track and Field 2000

Wenn euch die von Beginn an zur Verfügung stehenden Sportarten nicht ausreichen, könnt ihr durch die Eingabe von "L.A." als Spielernamen im Championship-Modus den ansonsten versteckten Stabhochsprung freischalten.

Durch die Eingabe von "Montreal" (Groß- und Kleinschrift beachten!) als Namen im Championship-Modus schaltet ihr neben dem Stabhochsprung zusätzlich noch den ansonsten ebenfalls versteckten Gewichtheber-Wettkampf frei.

DC N64 PS

Gauntlet Legends

Auch wenn dieser Trick eigentlich nicht viel mehr als ein Pad mit Dauerfeuer-Funktion erfordert, möchten wir ihn euch an dieser Stelle dennoch nicht verheimlichen. Beginnt ein Game im ersten Level der Mountain-World und begebt euch dort zu den ersten Treppen. Stellt euch nun vor die Treppen und feuert ununterbrochen. Wie gesagt, falls ihr über Dauerfeuer verfügt, könnt ihr das Pad nun einfach liegen lassen und ein Bierchen trinken gehen, denn es werden unendlich viele grüne Trolle auf euren Charakter einstürmen und sofort vernichtet. Lasst das Pad also so lange liegen, bis euer Charakter den gewünschten Level erreicht hat. Dieser Trick funktioniert natürlich auch in späteren Abschnitten, wobei hier neben den höheren Erfahrungswerten auch das Risiko, dennoch draufzugehen, höher ist.

PS

Legend of Mana

Wenn ihr die Items, die ihr mit euch führt, aus welchem Grund auch immer umbenennen wollt, begebt euch vom Menü aus in das Equip-Menü. Wählt dann den Gegenstand eurer Wahl und geht in dessen Status-Screen. Markiert nun den Gegenstand und betätigt zweimal die X-Taste. Schon erscheint ein Menü, mit dessen Hilfe ihr eure Wunschbezeichnung eingeben könnt.
Der andere Tipp, den wir für euch auf Lager haben, betrifft die Monstereier. Die Wahrscheinlichkeit, ein Monsterei zu finden, ist auf den Schauplätzen vergangener Boss-Fights besonders groß. Betretet solche Locations immer wieder, bis ihr ein solches Ei findet. Sobald ihr eines seht, solltet ihr nun versuchen, euch die Bereiche, in denen es sich am meisten aufhält, zu merken und eben an diesen Stellen Food platzieren. Ihr könnt dabei aber immer nur fünf Futterstücke gleichzeitig platzieren.



PS

Legend of Legaia

Auch dieses Rollenspiel ist so ein klassischer Kandidat, bei dem eine ausführliche Lösungshilfe Bände füllen würde. Ein paar kleine Tipps möchten wir euch dennoch nicht vorenthalten. Wie erhält man den Meta, Ozma, Terra und Juggernaut-Spell?
Um den Ra-Seru-Spell [illegible] erhalten, müsst ihr zum Genesis Tree in dem die Charaktere zuerst ihren Ra-Seru-Spell erhalten haben. Dies funktioniert aber erst, nachdem ihr Songi in der Seru-Kai besiegt habt. Hier sind die genauen Stellen, an die ihr mit den Charakteren gehen müsst.

Vahn: Sol Tower´s Basement Genesis Tree (nachdem Rim Elm zestört ist)
Noa: Mt. Rikumoa
Gala: East Voz Forest

Den Juggernaut-Spell erhaltet ihr, wenn ihr Songi in der Seru-Kai besiegt habt, und euch dann zu Ratayu begebt. Geht dann zu Van Saryu, holt den Evil Seru Key und benutzt ihn, um in das Untergeschoss von Ratayu zu gelangen (dort wo ihr Van Saryu bekämpft habt). Am Ende des Korridors befindet sich eine Truhe, in der sich der Evil Talisman befindet. Equipt diesen, um den Juggernaut-Spell zu erhalten.

Den Evil Ra-Seru Jedo erhaltet ihr durch den Dark Talisman. Nachdem ihr Songi in den Seru-Kai besiegt habt, geht zum West Voz Forest. Geht dann zurück zum toten Genesis Baum. In der Nähe des Stumpfs befindet sich eine Kiste, die den Dark Stone enthält. Bringt diesen zu Zalan, dem Juwelier von Jeremi. Er wird diesen Dark Stone in den Dark Talisman verwandeln. Stattet nun irgendeinen Charakter damit aus (Noa bietet sich an). Der jeweilige Charakter kann nun den tödlichen Jedo-Spell aussprechen. Auch der Schutz vor dunkler Magie ist nun merklich stärker geworden.

Ein sehr seltenes Ra-Seru-Egg ist in Legaia versteckt. Ihr findet es im Muscle Dome in Sol. Um es zu bekommen, müsst ihr aber erst 100.000 coins haben. Vorher wird es euch gar nicht erst angezeigt. Sobald ihr diesen Betrag habt, könnt ihr ihn gegen das Egg eintauschen. Habt ihr das Egg erst einmal, dann begebt euch damit zu Zalan von Jeremi. Er wird es in den Earth Talisman verwandeln. Stattet damit einen Charakter aus, und er wird den Palma Spell aussprechen können.

In dem südwestlichen Baum in Rim Elm gibt es einen versteckten Gegner. Es handelt sich dabei um eine Königsbiene und drei kleinere Bienen. Wagt euch möglichst aber erst ab Level 15 dorthin. Besiegt die Viecher und schnappt euch den Honig, der alle Charaktereigenschaften um den Faktor 4 erhöht.

Selbst auf ein zeitgenössisches Zahlungsmittel müsst ihr nicht verzichten. Nachdem ihr Drake Castle gerettet und mit dem König gesprochen habt, begebt euch in das obere, linke Zimmer (vom Thron aus gesehen). Sucht dort die Wände gründlich ab und freut euch über eine Platinum-Karte.Diese erlaubt es euch, in manchen Shops ganz bestimmte Gegenstände zu kaufen.

Wie's läuft...

Wir freuen uns selbstverständlich über jede eurer Einsendungen. Damit wir eure Tipps jedoch auch wirklich verwenden können, möchten wir euch bitten, einige kleine Regeln zu beachten.

1) Wenn ihr uns selbstentworfene (und nur diese können *wir auch* ausdrucken) Karten schickt, dann achtet bitte darauf, diese nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einzuschicken. Gebt auch auf den Karten immer euren Namen und eure Anschrift an.
2) Denkt bitte immer daran, uns eure Bankverbindung mitzuteilen. Solltet ihr noch keine eigene Bankverbindung haben, reicht selbstverständlich auch die eurer Eltern.
3) Der einfachste Weg ist selbstverständlich, uns die Tipps an unten stehende Adresse zu e-mailen. Von Faxen oder exotisch formatierten Disketten bitten wir hingegen abzusehen.
4) Auch wir im Verlag haben einen Internetzugang. Verzichtet also bitte darauf, Tipps ungetestet direkt aus dem Internet abzuschreiben. Wir können diese ebensowenig verwerten wie abgeschriebene Tipps aus Konkurrenzmagazinen.
5) Spiele, die bereits Jahre zurückliegen oder seit Monaten in jeder erdenklichen Art und Weise durchgekaut wurden, braucht ihr nicht mehr zu erwähnen.
6) Falls ihr uns neben den Tipps auch einen Leserbrief schreibt, dann macht dies bitte auf getrenntem Papier.

Future Verlag
Red. Video Games / Stichwort "Tipps & Tricks"
z.Hd. Axel Boumalit
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München
bzw. axel.boumalit@future-verlag.de

PS

Front Mission 3

Ok, wir wissen selbst, dass man mit Tipps, Strategien und allgemeinen Ratschlägen zu diesem Strategie-Hammer Bücher füllen könnte. Dennoch möchten wir euch zumindest einige hilfreiche Ratschläge nicht vorenthalten.

So befindet sich die entscheidende Stelle im weiteren Verlauf der Storyline an einer solch frühen Stelle, dass die Gefahr groß ist, dass man sie übersieht und sich später verzweifelt fragt, was man falsch gemacht hat. Nach dem Wanzer-Test werdet ihr von Royogo gefragt, ob ihr mit ihm Konstruktions-Wanzer ausliefern wollt. Wenn ihr euch nun dafür entscheidet, mit ihm zu gehen, spielt ihr Emmas Story, wohingegen ihr, wenn ihr ablehnt, Alisas Story durchspielt.

Um einen feindlichen Wanzer zu übernehmen, müsst ihr ihn zum Aufgeben bewegen, denn jeder Wanzer, der vor dem Beenden einer Stage aufgibt, gehört automatisch euch. Am einfachsten erkennt ihr, ob ein Wanzer aufgegeben hat, wenn ihr seine Farbe betrachtet. Sollte er grau sein und eine weiße Fahne auf seinem Dach haben, dann hat er logischerweise aufgegeben. Leider funktioniert das nicht mit Jeeps, Panzern etc., da sich diese nicht lagern lassen.

Auch wenn man keinen Einfluss darauf nehmen kann, wo man einen gegnerischen Wanzer trifft, solltet ihr darauf achten, ob ihr ihm vielleicht beide Arme weggeschossen habt. Ist dies nämlich der Fall, wird dieser normalerweise aufgeben. Ihr braucht euch nun auch nicht mehr um ihn kümmern, da er euch nun nicht mehr angreifen wird. Einzig falls der Body des HP noch über mehr als 150 HPs verfügt, wird der Pilot wohl durchhalten und ihr müsst den Wanzer nochmals angreifen. Es gibt jedoch einige Wanzer im Spiel (z.B. die von einem erfahreren Charakter gesteuerten oder aber die in der Anleitung erwähnten), die ihr auf alle Fälle zerstören müsst.

Solltet ihr nach einer Schlacht einen feindlichen Wanzer übernommen haben, so behaltet ihn auf alle Fälle. Zum einen könnt ihr ihn dann in der nächsten Schlacht anstelle eines verlorenen Wanzers einsetzen und zum anderen müssen bei übernommenen Wanzern keine zerstörten Teile ersetzt werden – diese werden automatisch repariert. Ihr solltet den Wanzer nur mit einigen zusätzlichen Waffen ausstatten, da die einzige Attacke, die ihr an einem feindlichen Wanzer benutzen könnt, der sehr schwache HARDBLOW ist.

Einen geheimen Wanzer erhaltet ihr übrigens, wenn ihr euch in Japan befindet und die Seite des australischen Spenders besucht. Wählt die Müllanlage, benutzt das Inferno Dial und wählt 555(XKR)224. Unterhaltet euch nun mit der mysteriösen Person und er wird euch einen Hoshun Mk112 und eine schwere Pulse-Gun geben. Und zwar umsonst!

Feindliche Piloten, die ausgestiegen sind, solltet ihr immer mit dem Maschinengewehr, der Schrotflinte oder dem Flammenwerfer angreifen. Auch wenn andere Waffen deutlich mehr Schaden anrichten, werdet ihr damit oft einfach nur daneben schießen, da sie immer nur einen Schuss abgeben.

Seid beim Einsatz eines Granatwerfers sehr vorsichtig, da er nicht nur ein Feld angreift. Achtet also darauf, dass eure Einheiten mindestens zwei Felder entfernt sind, um selbst verursachte Schäden an ihnen zu vermeiden.

Auch wenn Hubschrauber logischerweise sehr groß sind, macht es fast mehr Sinn, sie mit einem Maschinengewehr oder einer Schrotflinte zu beschießen, da so die Wahrscheinlichkeit zu treffen deutlich größer ist. Missiles solltet ihr nur benutzen, wenn der Hubschrauber fast schon außer Reichweite ist.

Nachdem ihr komplett die Storyline von Emma oder Alisa durchgespielt habt, könnt ihr das Spiel speichern, nachdem die Credits durchgelaufen sind. Ladet nun beim Titelscreen diesen Spielstand wieder und ihr könnt die jeweilige Storyline mit allen erlernten Skills nochmal spielen.

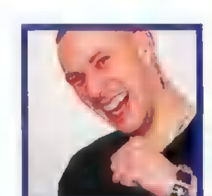
Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

Mail-O-Mania



▲ Termine, Artikel, Telefonate, Presse-Trips? Diesen Monat alles zweitrangig – es ist Fußball-EM!

Was kann Sega tun, um gegen Sony angesichts des bevorstehenden Launchs der PS2 zu bestehen? Diese Frage geistert vielen von euch durch den Kopf.



▲ Widmet sich seit Österreichs 0:9 gegen Spanien lieber aussichtsreicheren Sportarten wie Eisfischen.



▲ In dieser Ausgabe erstmals angesprochen: Billig-Games als erfolgreiches Mittel im Kampf gegen Raubkopierer?

Brief des Monats

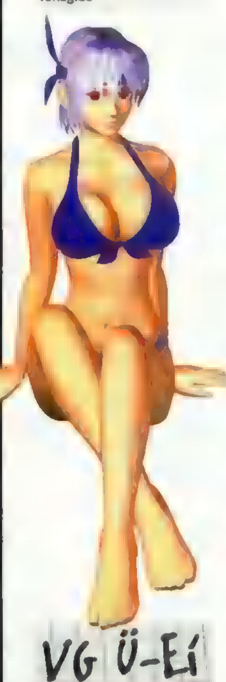
Drohendes Monopol?

■ Leider lese und höre ich in den Medien, dass das DC schlechter ist und/oder keine Chance gegen die PS2 hat. Ich will jetzt nicht behaupten, dass die PS2 eine üble Kiste wäre, aber sie wird so in den Himmel gelobt, dass es andere Maschinen sehr schwer haben werden. Ich hatte schon fast vergessen, wie es in der Zeit mit den Konkurrenten SNES/MD so zuging. Da wurde auch mit harten Bandagen gekämpft, aber beide Systeme haben relativ lange gelebt. Heute geht das wohl nicht mehr, weil jeder das Monopol anstrebt und keine Konkurrenten neben sich duldet. Ich will jedenfalls keine Ein-Konsolen-Welt! Was sagt ihr dazu? Wahrscheinlich werde ich mir auch eine PS2 kaufen, aber noch gibt es meiner Meinung nach keine Spiele, die gut genug sind. Ich habe 46 DC-Games, davon fünf Importe und Segas 128-Bit-Konsole schon fest ins Herz geschlossen. Jetzt hoffe ich nur, dass ihr auch ein langes Leben beschert sein wird und sie nicht von Sony überrollt wird. Fernsehwerbung von *Ecco*, *V-Rally 2* und *Tomb Raider* ist jedenfalls schon ein Schritt in die richtige Richtung.
BARTMAN VIA E-MAIL

■ *Das Leben ist hart, unfair und ungerecht, und nicht immer gewinnt der Beste. Das sagt Sanka übrigens auch jedesmal, wenn er gegen Ralph bei* Power Stone *verliert. Leider ist gutes Marketing heutzutage oft entscheidender als ein gutes Produkt und das trifft den Kern von Segas Problem derzeit ziemlich genau. Aber keine Angst: So schnell hat Sony gegenüber Sega noch nicht gewonnen und gegen Nintendo und Microsoft schon gleich gar nicht. Und wenn du kein Monopol willst, solltest du die PS2 einfach nicht kaufen, hmm? Thema gute Spiele: Viele sind's bis jetzt zwar nicht, aber* TTT, DoA2 *und* RRV *sollte man schon gezockt haben.*

Kontakt

Anschrift des Verlags
Redaktion ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telephon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
ralph.karels@future-verlag.de
christian.daxer@future-verlag.de



VG Ü-Ei

■ Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich in unserem gut gefüllten Überraschungsei (eigentlich ist es ja eine Kiste) bedienen!



■ Forumthema 07/00: Sonys neue Preispolitik

Zur Preisgestaltung von Sony: *Star Ocean, The Second Story* als PAL-Version für 59,90 DM, da greife ich gerne nochmals zu, obwohl ich die amerikanische Fassung schon besitze. *Alundra 2* ebenfalls 59,90 DM! Zwei Spiele zum Preis von einem! Ich bitte Euch, wer vorher schon so bescheuert war, die Spiele zu brennen, der ist es jetzt erst recht! Einzig und allein die Verpackungen sind ja manches Mal schon Ihr Geld wert (na ja, aber nur manchmal, z.B. *Lunar SSS Complete*). Wir sollten echt dankbar sein für jede Mark, die man uns schenkt! Eure Verehrerin
CHRISTEL FISCHER VIA E-MAIL

Sonys neue Preispolitik ist auf jeden Fall ein Schritt in die richtige Richtung, um das leidige Kopierproblem ein wenig einzudämmen. Aber ob der Zug nicht doch schon abgefahren ist? Bei einem offiziellen VK von DM 59,90 für ein neues Spiel und dem Preis von ca. 20-30 DM für eine Copy überlegt es sich der geneigte Käufer schon eher, ob er nicht doch zu einem Original greifen soll, zudem es da doch eine Anleitung und ein vernünftiges Cover dazugibt und man sich von der kriminellen Schiene entfernen kann. Wo der reduzierte Preis auf jeden Fall etwas bringen wird, ist bei der "Super-Platinum-Range" (VK 29,90), da wird mit der Kopiererei endgültig Schluss sein. Sony senkt auch die Preise im Hinblick auf die kommende Playstation2-Software, die sich doch preislich von der PS1-Software unterscheiden sollte. Die 3rd-Party-Publisher sind von der Preisentwicklung natürlich wenig begeistert, da diese natürlich zu Lasten ihrer Spanne geht, und da wollen die sich natürlich sehr ungern in die Tasche langen lassen. Das sieht man an den halbherzigen Preissenkungen (Infogrames *Rally Masters* DM 79,90, diverse Avalon-Titel DM 79,90 bis DM 89,90). Activision ist mit *Alundra* [illegible] voll nachgezogen, begrüßenswert. Bei der herben Preissenkung fragt sich dann aber auch der Importkäufer, ob es sich für ihn lohnt, tatsächlich für *Alundra 2* oder *Wild Arms 2* DM 139,90 zu berappen, wenn das Spiel in Kürze als PAL für nicht einmal den halben Preis erscheint. Da wird die Zahl der verkauften Import-Games deshalb schon zurückgehen. Viel wichtiger finde ich es, dass Sony versucht, gegen die Kopiererei von PS2-Titeln vorzugehen. Wäre ich ein Publisher von PS2-Titeln, ich würde darauf pfeifen, für eine Konsole zu entwickeln, bei der es sich abzeichnet, dass wie wild kopiert wird. Soll Sony doch ihre eigenen Titel entwickeln und kopieren lassen. Da lobe ich mir das Dreamcast!
PETER GRUBER VIA E-MAIL

Sonys Versuch, nochmal kräftig PS-Games an den Mann zu bringen, indem sie an der Preisschraube drehen, ist doch nur ein weiterer hoffnungsloser Versuch, den PS-Markt am weiteren rapiden Absinken zu hindern. Eine Senkung von 99 auf 89 DM ist sowieso mehr Hohn als eine Erleichterung. Es ist nun mal Tatsache, dass das Geld nicht mehr so locker sitzt – maximal drei Spiele sind das höchste, was sich die Meisten im Monat leisten könnten (wenn nicht alles für Handy, *Pokémon* und Freundin draufgehen würde). In dem Moment fällt es übrigens leicht zu verstehen, warum immer mehr Leute zum Raubkopierer werden. Dazu kommen öde PAL-Anpassungen, Zensuren und stumpfsinnige deutsche Übersetzungen. Wenn ich seit Monaten hilflos mitansehen muss, dass ich Spitzentitel nicht mal zum halben Preis losschlagen kann, dann gibt [illegible] auch für mich nur noch ein Faktum: Spiele werden nicht mehr gekauft, sie werden nur noch ausgeliehen. Das spart massig Knete!
KARSTEN MÄKE VIA E-MAIL

Ob billigere Preise das Kopier-Problem lösen werden, darf bezweifelt werden. Hier spielt sicher die Trägheit der Massen mit herein. Der gefütterte Bär fängt schließlich auch nicht von heute auf morgen an, seine Mahlzeiten selbst

zu fangen, selbst wenn sie ihn dazu einladen. Für den treuen Spiele-Käufer gibt's jedoch aber wohl nichts Schöneres als eine saftige Preissenkung: Mehr Spiel fürs Geld – das ist doch ein Wort!

■ Sanka bei RTL2

Hallo Sönke! Ich habe echt nicht schlecht gestaunt, als ich dich im Fernsehen auf RTL2 in den Nachrichten gesehen habe. Du hattest scheinbar richtig Spaß! Zum ersten Mal seit fast einem Jahrzehnt VG-Geschichte habe ich euch im Fernsehen gesehen. SÖNKE, DU BIST NUN BERÜHMT!! Leider fand ich den Grund deines Auftretens traurig: Steht es echt so schlecht um meine Lieblingskonsole? Ich habe leider auch bemerkt, dass ihr DC-Spiele testet, die nirgendwo erhältlich sind. So habe ich als *Streetfighter*-Fan kein einziges Spiel bekommen.
RULI, BOTTROP

Ja, unser Sanka macht Sachen! Wer gut aufgepasst hat, konnte ihn bereits ein zweites Mal zu Segas Online-Plänen und CHU CHU ROCKET *bei RTL2 sehen. Um die Verkäufe des DC steht's hierzulande leider wirklich nicht so toll – es ist an euch, das zu ändern! Die Capcom-Games von Virgin haben*



sich etwas verzögert: Draußen sind bis jetzt nur MARVEL VS. CAPCOM 1 *und* JO JO'S BIZARRE ADVENTURE. *Im Juli und August kommen dann u.a.* STREET FIGHTER ALPHA 3 *und* STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT *dazu.*

■ Neuer Comic

Hallo VIDEO-GAMES-Redaktion! Da nach dem letzten Comic sich wohl keiner mehr daran gemacht hat, für euch einen Comic zu zeichnen, habe ich mir gedacht euch selbst mal einen zu machen – vielleicht gefällt er euch ja und ihr druckt ihn ab! Gruß,
RENÉ IVEN VIA E-MAIL

Fantastisch, brillant, genial – Thanx a lot! Was haben wir gelacht, nur Sanka schmollte etwas, weil er zu schlecht wegkam. Übrigens: Einige Leser haben auch



Kontakt

Anschrift des Verlags
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 [illegible]
81671 München
Telephon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
vg@future-verlag.de

e-talk

vg@future-verlag.de

■ **Kleine Kommentar-Ergüsse eurerseits, die durch das Mail-System eintrafen.**

■ **Äxl sieht nicht aus wie ein Troll!**
■ Nicht? Aber er benimmt sich bisweilen wie einer... ;-)

■ **Sollte *Last Blade 2* im Poster fehlen, würde der Makel der Unvollständigkeit an eurer Arbeit kleben wie das Blut an den Säbeln der japanischen Version!**
■ Nana – *LB2* ist zwar sehr gut, aber kein Meilenstein des Genres.

■ **Wann kommt denn endlich der absolut irre RPG-Fan mit Ritterrüstung und Zweihänder in eure Redaktion?**
■ Wir suchen noch – also RPG-Fans, meldet euch!

■ **Ich hasse Pokémon!!!**
■ Dann hüte dich [illegible] dem Fluch des Sanka!!! Aber Ralph und der Rest der Redaktion stehen dir bei!

■ **Der E3-Bericht war übrigens echt spitze!**
■ Thanx – hat [illegible]h Nerven ohne Ende und viele Nächte gekostet.

Comix eingeschickt – meist in Verbindung mit dem neuen VG-Maskottchen, das wir in der nächsten VG auflösen – seid gespannt!

■ Tatoo Gallery?

Hallo VG-Crew!
Kleine Anregung: Wie wär's mit einer Tatoo Gallery von ToX und Äxl? Man sieht die Tattoos jedes Mal so schlecht und wer weiß, was die anderen eurer Truppe noch zu bieten haben (etwa Tattoos und Piercings an unvorstellbaren Stellen)?
DENIS KACHELMUS VIA E-MAIL

Ööhm – ich glaube unsere Eigenanzeige in der letzten VG reicht erstmal zu dem Thema, oder? Außerdem will Sanka sein Pokémon-Tattoo an entlarvender Stelle partout nicht enthüllen...

■ Zuviele Top-Games

Wow, was für eine Ausgabe! Die kommt ja knüppeldick daher: 136 Seiten geballte Konsolen Power + Booklet zu *Resi: CV*. Bei der aktuellen Ausgabe habt ihr euch wirklich selbst übertroffen (euer Gecko hat da im Editorial nicht gelogen!). Von einem Sommerloch kann da nicht die Rede sein. Wenn ich mich da vor ein paar Jahren an die Sommerflaute erinnere (und ihr selbst ein ausschneidbares Sommerloch parat hattet)! Tja, das ist wohl the Next Generation. Irgendwie bringt mich euer prall gefülltes Heft aber auch zum Heulen – besser gesagt mein Bankkonto. Bei dermaßen vielen genialen Spielen reißt das ein Sommer-Loch ins Portemonnaie! Man rechne nur einmal: *Perfect Dark*, *Resi Evil*, *Ecco the Fisch, eh Säugetier*, *Tony Hawk*, *V-Rally 2*, *Samba de Amigo*, *TLOZ: Majora's Mask* usw...

Stimmt – soviele Top-Games hatten wir im Sommer noch nie (allein sechs Platin-Classix!). Zumindest die Kohle für SAMBA [illegible] AMIGO (extrem seltene Maraca-Controller mit Preisen jenseits von 400 Mark) solltest du dir zumindest bis zum US-Release für $ 99,- sparen, da ein PAL-Release derzeit unwahrscheinlich ist. Und das Japano-ZELDA versteht man eh nicht – wäre schade um die schöne Story. Fallen also schon mal zwei weg...

Das sind eine Menge Euros! Aber man sieht, der Konsolenmarkt lebt und vor der PC-Branche braucht man sich nicht zu verstecken. Und das ist wohl das wichtigste!
SASCHA SCHMUNK VIA E-MAIL

■ SNK vs Capcom

Was muss ich da lesen? *SNK vs Capcom* wird von Capcom entwickelt und die *King of Fighters*-Stars werden im *Street Fighter Alpha*-Stil gezeichnet? Ich hoffe, dass das Spiel trotzdem (heimlicher Capcom-Hasser!) spielbar wird! Wäre doch goiler, wenn SNK (*Garou* rulez!) die besten (und nur die) *SF*-Stars mit *Garou*- bzw. *KOF*-Design versehen würde!
MR. X VIA E-MAIL

Tja, wer zahlt, schafft an, und in diesem Fall ist der mächtigere der beiden Partner derzeit auf jeden Fall Capcom (wo bleiben bloß die Umsetzungen von SNK-Games?) und so wird deine Vision wohl ein Traum bleiben. Unser erster Eindruck von der E3 ist aber durchaus positiv!

■ Neo Geo Merchandise

Hi, Ralph! Ich bin wie du, auch einer der wahrscheinlich größten Neo-Geo-Fans dieser Welt, und weil ich niemanden kenne, der auch diesen Oldie liebt, wollte ich mich an dich wenden. In einem ganz alten Heft von euch habe ich gesehen, dass SNK früher Mützen, Rucksäcke, T-Shirts, Poster etc. angeboten hat. Weil ich Schaf zu diesem Zeitpunkt noch kein so großes Interesse an diesen Sachen hatte, habe ich sie auch nicht bestellt, was ich jetzt natürlich bereue. Kannst du einem Fan wie mir aus der Patsche helfen – ich bin kurz vor dem Verzweifeln...
MILAN NOVAKOVIC, WINTERTHUR

Das wird eine ganz schwere Angelegenheit, Milan! Da SNK Europa und USA quasi nicht mehr existent sind, bleibt nur der teure Weg über Nippon. Auf der Tokio Game Show verkaufen sie Merchandise (daher auch mein KoF '99-Shirt aus dem Messebericht), die Neo-Geo-Lands (Spielhallen) sind ein weiterer Anhaltspunkt und auch in einigen Shops im berühmten Elektronik-Mekka Akihabara/Tokio dürftest du noch fündig werden. Am besten irgendwann mit einem Japan-Urlaub verbinden!

■ PS2-Zukunft

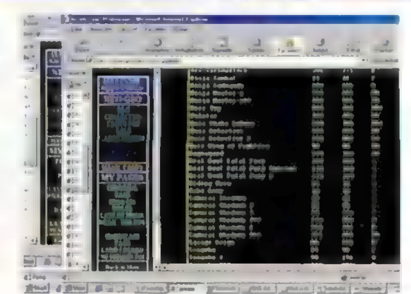
Hallo Leute, also jetzt muss ich doch mal meinen Senf dazugeben. Während ich sonst von der VG immer überzeugt bin, geht mir eure Berichterstattung von der PlayStation2 zunehmend auf die Nerven. Mit absoluter Hartnäckigkeit behauptet ihr seit Erscheinen der PS2 immer wieder, dass diese kein Anti Aliasing könne oder nur 4 MB RAM für Texturen habe und somit selbige dementsprechend begrenzt wären – in der Ausgabe 07/2000 scheint ihr euch in eine gewisse Hähme zu steigern). Bei allem Verständnis für die Enttäuschung nach Vorstellung der ersten Spiele und einer vielleicht vorhandenen Freude, "der vermeintlich übermächtigen Firma eins auszuwischen", sollte gerade nicht von euch unerwähnt bleiben, dass die momentanen PS2-Games nur die Haupt-CPU nutzen, dass für Texturen der gesamte Hauptspeicher genutzt werden kann und Anti Aliasing durchaus möglich ist. Mit freundlichen Grüßen
REINER SCHWARZ VIA E-MAIL

Wir wollen weder jemandem etwas auswischen, noch die Zukunft einer Konsole grundlos düster malen. Nach all dem PS2-Hype finden wir jedoch, dass ein kritisches Wort zu den offensichtlichen Schwachstellen der Maschine mehr als angebracht ist. Natürlich werden durch findige Entwickler irgendwann Software-Lösungen für das AA-Problem gefunden werden und das RAM-Problem auch umgangen werden – aber dieser zusätz-

Web-Sites des Monats

■ Diesen Monat haben wir eine ganz spezielle, freakige Website für euch. Der Macher von www.neo-geo.com besitzt doch tatsächlich jedes einzelne Modul, das für SNKs Porsche unter den Konsolen jemals hergestellt wurde, wie ihr an den Pics seines beeindruckenden Wandregals feststellen könnt. Da wird sogar Ralph mit seinen mittlerweile 38 Modulen blass vor Neid. Gut für Tauschgeschäfte ist die sorgfältig recherchierte Preisliste mit ungefähren Angaben, was eure Speicher-Fresser derzeit in US-Dollar wert sind. Kleines Beispiel: *Metal Slug 1* schießt die Preisskala rauf wie eine Rakete und liegt derzeit bei 1.200 $ (!). Also Neo-Fans: This one is worth checkin' out!





▲ **Anklicken und staunen: Ist es möglich, dass jemand alle jemals erschienenen Neo-Geo-Module besitzt?**

liche Aufwand dieser Hardware-Flaschenhälse kann nicht im Sinne des Erfinders sein! Nicht umsonst beklagen sich nahezu alle namhaften Entwickler, angefangen vom MGS2-Team bis hin zu Capcom und Oddworld Inhabitants darüber. Wir berichten jedenfalls weiter kritisch, aber fair von der PS2-Front!

Greetinnx VG-Team! Was mich in den letzten Monaten deutlich gestört hat,



ist, dass ihr zu nett gegenüber der neuen PS2 wart. Ich meine, was kann sie schon? Sie übertrifft knapp das Nintendo 64. Ich habe sie eine Nacht gespielt, mit fast allen aktuellen Spielen (*TTT*, *RR5*, *DET-S*). Und ich muss sagen: Ich war sehr enttäuscht.

Von was? Grafik? Gameplay?

Ich dachte, es käme wenigstens ein Hammerspiel heraus. Ich glaube ihr schont auch nur eure Leser, denn es sind auch sicher sehr viele PS-Anhänger unter ihnen. Das macht es euch ein bisschen schwierig, objektiv zu bleiben.

***Ja was denn nun? Sind wir zu nett oder zu bissig zur PS2? Ich glaube, wir beschreiten einen guten Mittelweg. Über Grafik kann man natürlich streiten, wenn dir jedoch das** Gameplay von* ***Tekken TT und Ridge Racer V nicht gefällt, solltest du besser ganz mit dem** Spielen aufhören.*

Der letzte Strohhalm

Einzelne Fragen werden wir in Kürze hier vorstellen und nach Möglichkeit ebenso kurz beantworten.

-FRAGE

■ Sagt mal, wo ist eigentlich der versprochene Nachtest von *Dead or Alive 2* für DC? Ich dachte, das sollte in der VG 07/00 noch einmal getestet werden?

ANTWORT

■ *Tja, Tecmo scheint wohl noch an den versprochenen zusätzlichen Features (mehr Kämpfer, neue Stages, Bonus-Spielmodi, verrückte Extras) zu arbeiten – dazu gibt's noch keine News vom Distributor Acclaim. Komisch allerdings, dass ihnen das erst aufgefallen ist, nachdem die Japan- und US-Versionen schon draußen waren...*

-FRAGE

■ Ich suche verzweifelt einen Händler, über den ich die "Brooklyn" VGA-Box (getestet in VG 05/00) bestellen kann. Scheint so, als würde kein Online-Shop (und auch sonst niemand) je davon gehört haben. Bitte helft mir, Jungs und Mädels!

ANTWORT

■ *Laut Hersteller Vidis ist das Teil in allen größeren Kaufhäusern erhältlich oder unter folgender Nr. 040/5148400.*

-FRAGE

■ Kommt irgendwann in nächster Zeit aus dem Hause Sega ein Spiel aus der *Panzer Dragoon*-Reihe für das DC heraus? Hakt doch bitte einmal bei Sega nach!

ANTWORT

■ *Wäre sicher 'ne feine Sache nach den grandiosen Saturn-Auftritten, aber leider ist rein gar nichts in der Richtung geplant. Ach ja, wenn schon Sega-Klassiker: Wir wollen Scud Race, Daytona USA 2, Ocean Hunter und noch so einiges mehr!*

Fragen oder Antworten an:

Redaktion **VIDEO GAMES**
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon: 089/45 06 84 70
Fax: 089/ 45 06 84 49
E-Mail: vg@future-verlag.de



■ Trotz Messe-Stress und Termin-Panik gegen Ende (drei Tage Zeit für 30 Seiten Messebericht) sind nur relativ wenige Fehler in der letzten VG passiert – oder vielleicht haben wir einfach alle übersehen :-). Here they come:

■ ToX hat im *Chu-Chu-Rocket!*-Test behauptet, das Spiel hätte 75 Level und 3 Schwierigkeitsgrade. Tatsächlich sind's 100 bzw. 5. Da das dummerweise gleichzeitig die Antwort auf unsere Quiz-Frage ist, gelten natürlich beide Versionen.

■ Bei den Tests zu *Ecco the Dolphin* und *Sega WW Soccer Euro Edition* haben wir das Vibration Pack Icon vergessen.

■ *Tony Hawk* auf DC besitzt nicht, wie angegeben, einen 4-Spieler-Modus: Zwei Skater sind das Maximum.

■ Beim *Ray Crisis*-Import-Test haben wir fälschlicherweise eine 2-Player-Möglichkeit im Info-Kasten angegeben.

■ *Evolution 2* war natürlich kein Test wie oben angegeben, sondern ein Import-Test, wie ihr sicher gemerkt habt.

Forumthema des Monats

■ Lasst uns mal wieder über Sega sprechen: Das Dreamcast bekommt ein Kracher-Spiel nach dem anderen auf dem Silbertablett serviert, das Online-Feature nimmt langsam Konturen an und fast alle wichtigen Third Parties sind mit an Bord. Trotzdem liegt die schmucke Konsole wie Blei in den Regalen. Warum nur? Liegt's allein an Werbung und Kopiermöglichkeit oder erliegen alle potentiellen Käufer etwa der Illusion, die PS2 würde demgegenüber tatsächlich grafisch und spielerisch einen Quantensprung bieten? Schreibt uns, was ihr zu dieser verfahrenen Situation denkt! Was muss besser/anders gemacht werden? Ist Deutschland etwa Anti-Sega-Land?

Impressum

VIDEO GAMES

■ Chefredakteur: **Jan Binsmaier (jb), verantwortlich**
■ Producer: **Christiane Wesoly**
■ Redaktion: **Sönke Siemens (cs)**
■ Freie Mitarbeiter: **Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Christian Daxer (cd)**
■ Lektorat: **Ursula Böhme (freie Mitarbeiterin)**
■ Redaktionsassistenz: **Catharina Brieden**
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: **089/45 06 84-70**, Fax: **089/45 06 84-49**
e-mail: **vg@future-verlag.de**

■ Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

■ Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

■ Design: **Heidi Reitmayer, Kosta Christinakis**
■ Titeldesign: **Heidi Reitmayer**
■ Fotografie: **Wild Side Pictures, Josef Bleier**
■ Titel-Artwork: **Sega**

■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: **089/45 06 84-45** ■ Fax: **089/45 06 84-50**

■ Anzeigenpreise: **Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000**
■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): **Guido Klausbruckner**
■ Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: **Tina Weigl (-48),** Fax: **(-950)**
■ Bestell- und Abonnement-Service:
***VIDEO GAMES* Aboservice CSJ,**
Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: **0 89/2 09 59-138** ■ Fax: **0 89/2 00 281 00**
■ Einzelheft: **DM 6,50**
■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): **DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)**
■ Jahresabonnement Ausland: **DM 91,20, EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)**
Österreich: **Jahresabonnementpreis: öS 552,-**
Schweiz: **Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20**
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching**
■ Erscheinungsweise: **monatlich**
■ Vertriebsleitung/-marketing: **Werner Hirschberger**
■ Herstellungsleitung: **Brigitte Feigel**
■ Druck: **MOHN Media, Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh**

■ Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigel, Tel.: **089/45 06 84-47** ■ Fax: **089/45 06 84-50**
■ Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**
■ Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München**
Telefon **089/45 06 84-0** ■ Telefax **089/45 06 84-89**
■ Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Konsolen-Bashing

Wer nicht auf Qualität, sondern auf fremde Meinungen hört, ist selber schuld!

Konsolen-Kampf auf niedrigem Niveau? Das muss doch nicht sein!

Diesen Monat gab es interessante News im Internet zu finden: Auf einer eilig einberufenen Pressekonferenz sollte demnach Sony-Boss Kutaragi der erstaunten Presse mitgeteilt haben, dass der geplante PS2-Launch in USA am 26. Oktober diesen Jahres und der Europa-Launch einen Tag später abgeblasen wurde! Der Grund: An lediglich 400 Software-Titel würde derzeit gearbeitet, dies sei zu wenig für einen solchen Launch. Auch hätte man eingesehen, dass die PS2 wohl technisch ihrer Zeit voraus sei und die Entwickler zu sehr auf den beschränkten Grafikspeicher sehen würden, anstatt die Technik an sich zu verstehen. Daher hätte man sich entschlossen, die PS2 nicht mehr in den USA und Europa einzuführen, sondern gleich den nächsten Schritt zu gehen – die PlayStation3! Zu sehen gab es natürlich auch was, nämlich das Gehäuse der PS3.
Diese Meldung (übrigens von unserem Schwester-Onlinemagazin PSMOnline.com) war natürlich ein reiner Gag – den aber viele Leser für bare Münze nahmen. Ein kurzer Rückruf bei Sony Deutschland (schließlich wollten wir auch ganz sicher gehen) bewies, dass die Meldung dort mit einem lächelnden und einem weinenden Auge aufgenommen wurde. Klar, der „Scherzartikel" war sehr provokant geschrieben und wahre Konsolenspieler im Netz wussten sofort, dass dies nicht wahr sein konnte. Dennoch kann mit solchen Witzen sehr schnell auch wirtschaftlicher Schaden angerichtet und Verunsicherung bei den Käufern und Händlern hervorgerufen werden. Image ist schließlich alles.
Auch das Dreamcast hat Image-Probleme, zumindest in Deutschland. Zu schnell meinten einige Großhandelsketten, eine Art Notverkauf von Segas Konsole starten zu müssen, weil sich die normalen Verkäufe zu Beginn in Grenzen hielten. Natürlich muss jeder Verkäufer selbst wissen, zu welchem Preis er seine Ware an den Mann bringt. Und natürlich waren Segas erste Marketingmaßnahmen qualitativ höchstens dazu geeignet, Wasser in der Wüste zu verkaufen. Dennoch schadete die Großhandels-Aktion dem Dreamcast mehr, als Sega lieb sein konnte – schnell war der Ruf ruiniert, eine leistungsstarke NextGen-Konsole auf den Markt gebracht zu haben, die Sony´s PS2 im Zaum halten könnte.

◀ Die einen lieben sie, die anderen hacken drauf rum – dabei ist die PS2 derzeit nur in Japan erhältlich.

Obwohl sich´s bekannterweise besser lebt, wenn der Ruf erst ruiniert ist, trifft dies in diesem Fall ganz sicher nicht auf das Dreamcast zu. Trotz derzeit in Deutschland bester Hardware und dem ganz eindeutig international bestem LineUp tut sich die Kringelbox hier schwer. Immer wieder geistern Gerüchte im Netz, Großhändler würden die Konsole gar ganz aus dem Sortiment nehmen und sorgen für weitere Verunsicherung, bis dann ein paar Tage später offizielle Dementi versuchen, Klarheit zu schaffen – natürlich, ohne den bereits entstandenen Schaden wieder gutzumachen.

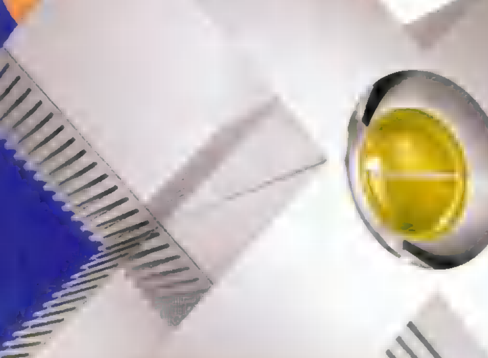


▲ In Deutschland arg gebeutelt – die meisten Großketten hielten sich nicht an den empfohlenen Preis für das Dreamcast.

Auch über Dolphin und seine Verzögerungen herrscht (Un)Klarheit: Kommt der Delphin? Wenn ja, wann? Und warum überhaupt, wo doch der Markt schon aufgeteilt ist? Und was ist mit der Xbox? Sollte die Ankündigung von Billy´s Superspielzeug vielleicht sogar nur eine weltweit durchdachte Falschmeldung sein, um Richter Jackson und seine Jury noch mehr zu verwirren, mit dem Ziel, den angestrebten PC-Monopolismus auf einer anderen Front zu verschleiern???
So, genug dieser fadenscheinigen und vollkommen unsinnigen Thesen! Letztlich sollten die Spieler über den Erfolg einer Konsole und deren Spiele entscheiden – nicht Großhändler, nicht Gerüchteverbreiter oder gar die Konsolen-Hersteller selbst! Wer heute noch glaubt, dass das Dreamcast trotz erstklassiger Spiele eine japanische Totgeburt ist oder Nintendo endgültig den Löffel im Rennen um die Spielergunst abgegeben hat, dem rate ich, den geistigen Denkapparat einzuschalten und nach seinem eigenen Geschmack zu entscheiden! Denn wer sich von anderen sagen lässt, welche Konsole die bessere ist und seine eigene Leidenschaft vergisst, weil er auf Konsolen-Bashing aus allen Richtungen hört, dem kann nicht mehr geholfen werden. Und der verdient dann meiner Meinung nach auch die Konsole, mit der er spielen will/muss/darf. JB



▲ Tja, wann kommt sie nun genau? Und wie sieht sie wohl aus? Fragen über Fragen – die nächsten Infos gibt´s wohl auf der Spaceworld.




LILA E
JEAN-LUC COUGER
LISA ROBERTS
OPERATION
WINBACK
Nur wenn Du denkst wie ein Terrorist,
kannst Du sie auch besiegen.
VIRGIN INTERACTIVE präsentiert eine KOEI Produktion "OPERATION WINBACK"
Ein FILM, der Film ist. Ein SPIEL, in dem Du den DEN HAUPTDARSTELLER spielst.
3RD PERSONEN ACTION/SHOOTER. RUMBLE PAK SUPPORT. DEATHMATCH-MODUS
3D-LANDSCHAFT. Bald auf NINTENDO 64 in deiner Nähe.
NINTENDO 64
koei
VIDEO GAMES Gold CLASSIC
84%
Virgin INTERACTIVE



▲ Wow – *Daytona USA* achtfach gelinkt: Ein Höllenspaß mit Kumpels, auch wenn's eigentlich ein alter Schinken ist.



▲ Mit der Riesenrolltreppe geht's hier auf in den siebten Arcade-Himmel im Funland am Piccadilly Circus/London.



▲ Durch diese Tür müsst ihr schreiten – dann warten vier Stockwerke voller heißer Automaten, die nach Themen gebündelt wurden.

Im Reich der Münzfresser

– die Arcade auf dem Prüfstand

Anstatt ständig nur über Umsetzungen zu berichten, schnappten Ralph und Axel diesen Monat ihre Siebensachen, statteten der wohl hochkarätigsten Spielhalle Europas – dem Funland/Trocadero in London – einen Besuch ab und fütterten die Automaten so lange, bis nur noch gähnende Leere in der Hosentasche herrschte. Ihre Erkenntnisse lest ihr auf den folgenden vier Seiten!

Man glaubt, man wäre im Spieler-Paradies: Vier riesige Etagen, getrennt nach Themen (Combat Zone, Sports Zone, Racing Zone und Fun Zone) locken mit der Quintessenz dessen, was das führende Trio Sega, Namco und Konami derzeit zu bieten hat. Deutlich zu merken ist schon auf den ersten Schritten, dass das normale Spiel im Standard-Gehäuse nicht mehr zieht – die heimische Konkurrenz ist wohl zu stark. Ausladende Bauten, pompöse Apparaturen und ungewöhnliche Anlagen locken die Besucher dagegen in Strömen an – eben all das, was zu Hause nicht oder nur in abgespeckter Form nachzuspielen ist. Aus diesem Grund verzichten die Top-Hersteller auch immer öfter auf Umsetzungen ihrer Arcade-Hits, wie die Beispiele auf diesen Seiten zeigen, obwohl manches Spiel mit etwas Einsatz und Kreativität (wenn auch kostspielig) sicher zu machen wäre, wie unlängst das Beispiel *Samba de Amigo* mit den berühmten Maraca-Rasseln von Sega gezeigt hat. Aber zurück zum Funland: Trotz knapp 300 Automaten ist auch das Trocadero alles andere als komplett. Keine Spur z.B. von den Capcom-Hits *Power Stone 2*, *Marvel vs. Capcom 2*, *Cannon Spike*, *Outtrigger* und *Spawn* (allesamt für DC angekündigt bzw. bereits erschienen), nichts zu sehen von Segas Kult-Hits *Jambo! Safari* und *Samba de Amigo*. Dennoch hatte man nie das Gefühl, es würde einem im Rausch der Lightgun-Shooter und Rennspiele etwas fehlen – höchstens das Geld am Ende des Trips: Aufgrund des horrenden Pfund-Kurses ist man einen Hunderter schneller los, als einem lieb sein könnte, ohne wirklich über die Maßen gezockt zu haben. Die Highlights unseres Streifzugs könnt ihr auf den folgenden vier Seiten begutachten. Wenn ihr weiterhin über aktuelle Arcade-Hits informiert werden wollt, lasst uns doch eure Meinung über diese Arcade-Corner zukommen. Sollen wir gar weitere hochkarätige Spielhallen für euch unter die Lupe nehmen? Aussichtsreiche Kandidaten wie das Sega-Land in Akihabara/Tokio oder Game Works in Seattle/Kalifornien hätten wir schon im Auge. Ihr entscheidet! RK



▲ **Ein Einzelstück: Diesen Sled-Racer gibt's gaaanz selten.**

Crisis Zone



▲ **Macht Laune: Im dritten Teil der *Crisis*-Serie bekommt ihr erstmals eine waschechte Uzi-Lightgun in die Hände gedrückt, mit der komplette Hintergründe pulverisiert werden.**

■ **Hersteller:** Namco
■ **Genre:** Lightgun-Shooter
■ **Worum geht's:** Diesmal wird die berühmte Lightgun mit Rückschlag der beiden Vorgänger gegen eine waschechte, frei bewegliche Uzi eingetauscht, mit der man wie gewohnt in drei riesigen Stages Jagd auf Terroristen macht, die allesamt Panzerwesten tragen und deshalb magazinweise Kugeln schlucken. Eine stark verbesserte Optik erlaubt es u.a., alle Objekte (Gläser, Türen, Fenster etc.) in Fetzen zu ballern. Leider ziemlich schwer und daher ein Münzfresser erster Güte.



■ **Münzfresser-Grad:**



■ **Spielspaß:**



■ **Gepl. Umsetzungen:** Noch nichts angekündigt, es wird jedoch ein Sequel – *Time Crisis Titan* – für PS geben.



▲ **Statt an der Hantelbank könnt ihr euch auch am Plastik-Paddel austoben.**

Rapid River

■ **Hersteller:** Namco
■ **Genre:** River Rafting
■ **Worum geht's:** Nehmt auf einem voluminösen Plastik-Sitz Platz, ergreift das installierte Doppel-Paddel und fühlt euch, als wenn ihr gerade in die reißenden Fluten des Inn oder eines nepalesischen Hochgebirgsflusses gleiten würdet. Versucht stets Kurs zu halten, wenn ihr über heiße Quellen paddelt, in Höhlen eintaucht oder steile Abhänge hinunter stürzt. Bietet viel Erlebnis fürs Geld durch installierte Hydraulik und ersetzt fast den Besuch im Fitness-Studio.

■ **Münzfresser-Grad:**



■ **Spielspaß:**



■ **Gepl. Umsetzungen:** Nein

Ocean Hunter

■ **Hersteller:** Sega
■ **Genre:** Lightgun-Shooter
■ **Worum geht's:** In den sieben Weltmeeren wollen Killer-Bestien wie die Riesenkrake Kraken, der Monster-Hai Leviathan und der Tiefsee-Jäger mit der Leuchtfalle gejagt werden – und das mit einer Harpoon-Gun, die mit beiden Händen umfasst wird. Tolle Level, voller Rochen, Haien, Seeschlangen, Barracudas, feine Gegner und eine unglaubliche Unterwasser-Atmosphäre machen *Ocean Hunter* zum besten Sega-Lightgun-Shooter, der sich prima für eine DC-Umsetzung anbieten würde, aber leider Arcade-only bleiben wird.

■ **Münzfresser-Grad:**



■ **Spielspaß:**



■ **Gepl. Umsetzungen:** Leider keine



▲ **Vielleicht der beste Lightgun-Shooter (eigentliche eine Harpoon-Gun) – davon wollen wir unbedingt eine DC-Umsetzung, Sega!**

Fatal Judgement – Silent Scope 2



▲ **Das Visier vergrößert die Szene wie bei einer echten Sniper Rifle.**

■ **Hersteller:** Konami
■ **Genre:** Sniper-Lightgun-Shooter
■ **Worum geht's:** Und wieder sind wir auf Terroristenjagd – diesmal jedoch mit einer Hi-Tech-Sniper-Rifle, die uns das Geschehen auf dem weit entfernten Tatort in Nahaufnahme zeigt, wenn man durch die Zielvorrichtung linst. Jetzt ist ein ruhiges Händchen gefragt, wenn man die Kanone mit Hilfe der roten Pfeile und durch einen Kontroll-Blick auf den Screen Richtung Gangster zentriert. Bei den Umsetzungen werden wir auf einen Scharfschützencontroller leider verzichten müssen.

■ **Münzfresser-Grad:**



■ **Spielspaß:**



■ **Gepl. Umsetzungen:** DC und PS2

Terraburst

■ **Hersteller:** Konami
■ **Genre:** Light-MG-Shooter
■ **Worum geht's:** Mit Dauerfeuer und der schweren Rüttel-MG Aliens umnieten, was das Zeug hält, bis euer Lebensbalken aufgebraucht ist. Knüpft nahtlos an die berüchtigten *Operation X*-Games von Taito aus den 80er Jahren an und baut auf der gleichen Engine wie der Vorgänger *Operation Thunderbolt* auf. Für zwischendurch recht spaßig, weil nicht ganz so schwer und frustrierend. Bietet aber nicht die gleiche Finesse wie andere Lightgun-Konkurrenten.

■ **Münzfresser-Grad:**



■ **Spielspaß:**

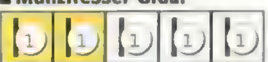


■ **Gepl. Umsetzungen:** Nein

◄ **Äxl jagt die Kugeln raus: *Terraburst* besitzt zwar nicht die Klasse anderer Arcade-Shooter, einen Versuch ist's aber auf jeden Fall wert.**

Time Crisis 2

- **Hersteller:** Namco
- **Genre:** Lightgun-Shooter
- **Worum geht's:** Vier Super-Gangster inklusive dem wieder auferstandenen Wild Dog aus dem Vorgänger sind zur Blei-Probe mit eurer Knarre eingeladen. Heiße Gefechte zu Wasser, im Zug, gegen Panzer, Killer-Satelliten und Heerscharen von schießwütigen Schergen stehen auf der Tagesordnung. Grafisch mit klobigen Charakteren zwar mittlerweile veraltet, was die reine Action angeht aber noch immer eines der Highlights jeder Spielhalle. Wir wollen eine aufgebohrte Umsetzung à la *Tekken TT*, Namco!
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



- **Gepl. Umsetzungen:** Gerüchteweise seit langem DC, aber keine offizielle Bestätigung.



▲ Gleiche Struktur, aber wesentlich gewaltfreier: Point Blank mit seinen Dutzenden Slapstikc-Lightgun-Aufgaben. Kann man mit einem Credit locker durchspielen.



▲ Noch immer einer der besten Arcade-Racer – vor allem in der Deluxe-Edition hier.

Daytona USA 2

- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Rennspiel
- **Worum geht's:** Die Fans hoffen und bangen, beten und betteln, aber Sega will und will diesen Arcade-Klassiker einfach nicht für DC ankündigen. Dabei macht dieses Teil vor allem im vierfach gelinkten Modus einen Heidenspaß, dass man gerne bereit ist, immerhin zwei Pfund (entspricht derzeit fast sieben Mark) zu investieren. Fantastische Grafik, ein unbeschreibliches Renngefühl und starker Sound machen *Daytona 2* zum Muss eines jeden Arcade-Besuchs.
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



- **Gepl. Umsetzungen:** Nein – aber die Hoffnung bleibt!

L.A. Machineguns

- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Light-MG-Shooter
- **Worum geht's:** Anarchie im 21. Jahrhundert! L.A. wird von wild gewordenen Cyborgs überfallen. Ihr klemmt euch als Hoverbike-Cop hinter die schweren Twin-MGs und lehrt sie mit Zielsicherheit das Fürchten. Rasante Kamerafahrten, wilde Schusswechsel und gigantische Explosionen machen diesen Sega-Shooter zu einem Erlebnis. Unverständlich, dass auch dieser Shooter, genauso wie sein Vorgänger *Gunblade N.Y.*, nicht auf Dreamcast portiert wird.
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



- **Gepl. Umsetzungen:** Nein

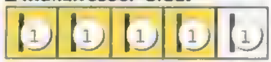


▲ Bis in die Haarwurzeln konzentriert und unnachgiebig am Abzug: Söldner Ralph an der schweren *L.A.Machinguns*-MG.



Sega Sport Fishing 2

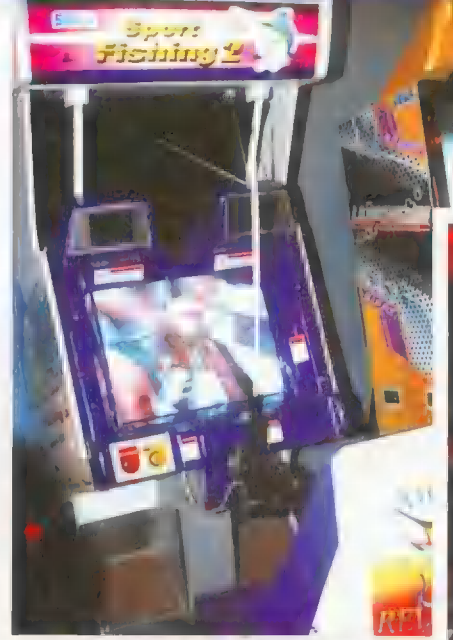
- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Fischen
- **Worum geht's:** Das wär' was für unseren Fischer-König ToX gewesen! Keine billige Plastik-Angel wie bei *Sega Bass Fishing* auf DC, sondern echtes Sportgerät für die Hochseejagd auf Schwertfische & Co. Die Optik basiert auf Realfilm-Sequenzen, über das Gameplay kann man sich wie gehabt streiten – Axel und Ralph waren jedenfalls der Meinung: Nur für Freaks!
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



- **Gepl. Umsetzungen:** DC und PS2



▲ Die Mutter von *Sega Bass Fishing* mit wuchtiger Angel und echtem Feeling.

Alpine Surfer

- **Hersteller:** Namco
- **Genre:** Snowboard
- **Worum geht's:** Dritter und nach den Ski-Spektakeln *Alpine Racer 1* und *2* bis dato letzter Teil der berüchtigten Namco-*Alpine*-Trilogie. Statt auf Brettern geht's nun also mit dem Snowboard gen Tal auf den waghalsigsten Kursen, die man sich vorstellen kann. Den Höhepunkt des Automaten stellt das bewegliche Board dar, mit dem der Spieler seinen Charakter durch schnelle Bewegungen über Buckel, Riesensprünge und Wasserfälle lotst. Sollte man mal ausprobiert haben!
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



- **Gepl. Umsetzungen:** Nein

◀ Die Alternative für bzw. Vorbereitung auf den Winter: Waden-training bei Namcos Surfer.



▲ König der Highways: Ralph bei seinem verzweifelten Versuch, den sperrigen Truck auf Kurs zu halten. *18 Wheeler* verschlingt eure Kohle besonders schnell.

18 Wheeler

- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Truck-Rennspiel
- **Worum geht's:** Was wir auf der E3 schon in DC-Form anspielen konnten, macht hinter dem Steuer eines riesigen Lenkrads naturgemäß noch eine Ecke mehr Spaß. Steuert einen mächtigen US-Truck und schubst den restlichen Verkehr von der Straße, um vor eurem Konkurrenten anzukommen. Allerdings gibt sich die Steuerung ziemlich biestig, und die Münzen wandern deshalb zu Beginn im Minutentakt in den gierigen Schlitz. Aber was tut man nicht alles, um einmal aus erhabener Position auf die Hupe drücken zu können!
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**
- **Gepl. Umsetzungen:** DC

Harley Davidson L.A. Riders

- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Rennspiel
- **Worum geht's:** Als Axel diese Kiste mit der Harley-Attrappe erspähte, war's um ihn geschehen: Fotoapparat in die Ecke gefeuert und Platz genommen – auf geht's quer durch die Filmmetropole. Wie es sich für eine Harley-Sim gehört, geht's hier im Vergleich zu anderen Rennspielen eher gemächlich zu und auch die Optik reißt nicht unbedingt vom Hocker. Gibt's deshalb vielleicht keine DC-Umsetzung?
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



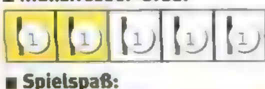
- **Gepl. Umsetzungen:** Nein

▼ Kommt zwar nicht ans Feeling einer echten Harley ran – für eine Knatter-Tour durch L.A. reicht die Illusion aber allemal.



Dancing Stage

- **Hersteller:** Konami
- **Genre:** Tanzen
- **Worum geht's:** Tanzen, tanzen, tanzen! Bewegt eure Füße nach den Angaben der Pfeile auf dem Screen und hottet zu fetten Bässen und Disco-Beleuchtung ab. Die Bemani-Welle schwappt nun langsam auch auf europäische und US-Arcades über. Wer gut ist, legt auch Pirouetten hin und dreht sich mit dem Rücken zum Screen. Am besten, ihr besorgt euch die Tanzmatte und trainiert mit den zahlreichen Remixes vor dem heimischen Fernseher und brüskiert dann die blutigen Anfänger in der Spielhalle mit eurem Können!
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



- **Gepl. Umsetzungen:** PS, DC schon draußen



▲ Japaner in ihrem Element – da kommt auch die Heimversion nicht mit.

World Kicks

- **Hersteller:** Namco
- **Genre:** Fußball
- **Worum geht's:** Back to the Roots: Statt dem üblichen Sammelsurium an Buttons benutzt dieser neuer Kicker von Namco einen echten halben Fußball in Bodennähe, den man für Pässe und Schüsse aufs Tor ganz einfach tritt. Der Clou: Je weicher bzw. härter der Ball gekickt wird, desto kürzer bzw. länger fliegt die Kugel auch im Spiel. Very funny! Obwohl noch nicht ganz ausgereift, macht *World Kicks* vor allem zu viert bzw. gelinkt zu acht eine Mordsgaudi.
- **Münzfresser-Grad:**



- **Spielspaß:**



- **Gepl. Umsetzungen:** Nein

◄ Fußball jetzt mit echtem Ball, den ihr bei einer Tormöglichkeit treten müsst.



▲ Erwischt! Lasst euch von der Bullerei bloß nicht schnappen – die Jungs gehen nicht gerade zimperlich mit euch um.

▲ Grinding down da house. Wer geschickt nach Rampen und Treppen Ausschau hält, kann nahezu das gesamte sichtbare Areal befahren.

Jet Set Radio

DC Cum on Mr. DJ – Pump up the Volume!

Sega macht Ernst. Man mag ja über verpatztes Marketing und diverse kleine (oder auch größere) Fehlerchen und Schlampereien schimpfen, wie man will, doch wie wir gerade im Moment mit hochwertigen, ja sogar Referenz-Titeln für den blauen Kringel versorgt werden, ist eigentlich schon ein Wahnsinn.

Umso erfreulicher ist es dann, wenn dabei nicht nur alle gängigen Mainstream-Genres abgedeckt werden, sondern sich auch Freunde der etwas abgedrehteren (noch)-Nischen-Bereiche mit solchen Perlen wie z.B. *Space Channel 5* oder *Samba de Amigo* über stetigen Nachschub freuen können. Und genau in diese Kerbe schlägt nun auch Segas neuestes Masterpiece *Jet Set Radio* – zwar kein Music-Game, bei dem perfektes Rhythmus-Gefühl oder sekundengenaues Button-Timing vonnöten sind (naja, Button-Timing ist auch hier ab und zu nicht von Nachteil), sondern eine total hippe Inline-Skater-Graffiti-Sprayer-vor-der-Polizei-Flüchter-und-dabei-möglichst-coole-Stunts-Vollbringer-Simulation. Stellt euch einfach eine Mischung aus *Crazy Taxi* und *Tony Hawk* vor, würzt das Ganze mit einer nicht zu kleinen Prise *Parappa the Rappa* und genießt den Eintopf mit einer guten Portion Hip Hop und House Beats – schon habt ihr eine ungefähre Vorstellung, was bei *JSR* abgeht.

Jet Set Radio

DC

- Genre: **Fun-Skater**
- Entwickler: **Sega**
- Hersteller: **Sega**

Japan: August
USA/Europa: Q4

- Erster Eindruck
Eine Spielspaßgranate sondergleichen!

Are you ready to rollerblade?

Immer noch keine Peilung? O.K., dann reden wir jetzt mal Klartext. Im Prinzip geht es eigentlich nur darum, in der Rolle eines von zwei zu Beginn zur Auswahl stehenden Skate-Rowdies (später könnt ihr noch ungefähr acht weitere Gang-Members freischalten) die schöne Stadt Tokio mit euren wunderbaren Graffitis noch um eine ganze Ecke schöner zu machen. Dass dies aber bei manchen Tokiotern, sei es nun die lokale Polizei oder fiesen Straßen-Gangs, nicht gerade gerne gesehen ist, werdet ihr nach einigen geruhsamen Sekunden schnell am eigenen Leibe feststellen. Habt ihr nämlich erst mal ein paar "Kunstwerke" auf die Wand gebracht, erscheinen auch schon mit lautem Geheul eure Verfolger, die euch nach allen Regeln der Kunst von eurem Vorhaben abhalten wollen. Ob allerdings die recht harte Gangart (Polizisten schlagen mit Stöcken auf euch ein oder greifen gar zu MG und Granaten) auch ihren Weg in die deutsche Version finden wird, können wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht bestätigen. Anyway – von ein paar blauen Flecken lasst ihr euch noch lange nicht abhalten und vollendet auch unter diesem massiven Flucht-Zwang (ihr könnt euch nicht wehren, sondern nur abhauen) euer begonnenes Werk. Doch halt, bevor ihr überhaupt erst Hand an die Dose legen könnt, will ebensolches Dingens zunächst mal aufgesammelt werden. Überall auf den Straßen und zum Teil auch an den unmöglichsten Stellen, die ihr nur mit Können und einigen Spezial-Tricks erreicht, befinden sich gelbe Spraydosen-Symbole, von denen je ein aufgesammeltes Symbol einen Graffiti-Move erlaubt. Wie bei

◀ Wenn ihr die vorgegebenen Analog-Stick-Kommandos richtig eingebt, packt euer Charakter die Spraydose aus und verziert die Wand mit seinem Logo.

▶ Sogar manche Häuser bzw. das U-Bahn-System sind euch zugänglich.

▼ Jetzt bloß nicht die Übersicht verlieren. Wer sich total verfranst, kann immer noch auf diese Karte zurückgreifen.

▲ Neben dem Grinden stehen euch noch knapp zehn andere Special-Moves zur Verfügung.

▲ Immer rein in die Masse! Im Gegensatz zu den Autos weichen euch die Passanten allerdings immer rechtzeitig aus. Die Animationen dabei sind erste Klasse.

„Trendy – hip – abgefahren – total in. *Jet Set Radio* ist an Coolness kaum noch zu überbieten.“

Midway's Taxi-Racer zeigen euch dann Pfeile den Weg zum nächsten Graffiti-Ort, wo ihr dann per Button-Druck in Verbindung mit Beat'em-Up-Moves wie Viertel- und Halbkreis-Bewegungen euer Gang-Logo auf Autos, Hauswände und Boden anbringt.

Radio gaga

Wie ihr an den Screenshots sicher schon erkannt habt, ist neben dem erfrischend einfachen und dennoch so extrem spaßigen Gameplay vor allem der Grafik-Stil geradezu revolutionär. Dass das komplette Spiel-Areal in feinster Comic- (nicht Animé!) Grafik gestaltet wurde und dabei absolut smooth mit 30 fps (inklusive Echtzeit-Verkehr und Fußgänger-Massen) an euch vorüber zieht, überrascht nun wohl keinen mehr. Wie allerdings sämtliche Figuren designt wurden, umso mehr. Ähnlich wie in *Parappa the Rappa* scheinen alle Protagonisten simple 2D-Pappaufsteller zu sein, bewegen sich aber absolut realistisch in 3D – schwer zu erklären, sieht jedoch einfach nur genial aus. Obwohl die Spiel-Umgebung mit nur drei Arealen (die Tokioter Stadtteile Shibuya, Kabukicho und Tsukishima) relativ klein ausgefallen ist, werdet ihr euch innerhalb einer Stage nur selten langweilen, da euch bei euren Erkundungs-Touren maximaler Freiraum eingeräumt wird. Ob ihr nun von Dach zu Dach springt, an der Außenwand eines Hochhauses spiralförmig an einer Röhre hinunter grindet oder quer durchs U-Bahn-Netz rast – es gibt unglaublich viel zu entdecken. Bis zum US- bzw. Europa-Release im vierten Quartal (Japan: August) soll übrigens noch ein vierter, amerikanisch angehauchter Stadtteil integriert werden. Hoffen wir, dass dieses Vorhaben auch trotz des hohen Zeitdrucks angemessen umgesetzt wird.

An diverse Spielmodi wurde ebenfalls gedacht, sodass ihr neben dem normalen Story-Mode auch auf Score Attack gehen könnt, wo es darum geht, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Punkte zu scheffeln, oder wo ihr gegen einen anderen Skater in einem Rennen antretet – einen Zweispieler-Modus wird es hierbei allerdings leider nicht geben. Eurer künstlerischen Ader könnt ihr insofern freien Lauf lassen, als ihr eure eigenen Logos designen, und diese sogar auf der *Jet Set Radio*-Homepage anderen Spielern zugänglich machen dürft. Eine weitere Nutzung des Internets ist bis auf eine High-Score-Liste allerdings nicht vorgesehen. Eigentlich schade drum, doch wird *JSR* auch im Solo-Spiel hoffentlich viele Freunde finden. VG-Vorhersage: Da ist wieder einmal einer der ganz großen Kracher in der Mache – groovy. CD









Das Supercar-Vorbild

■ Pate für diesen fulminanten Arcade-Rennsimulator stand der laut des renommierten englischen EVO Magazins schönste Supersportwagen der Welt und einer der spritzigsten zudem, den jemals das "Cavallino Rampante" – also das berühmte springende Pferd – von Ferrari aus Maranello zierte: der Ferrari F355 Berlinetta. Insgesamt knapp mehr als 11.000 Stück dieser Juwelen wurden zwischen 1994 und 1999 gebaut und zum stolzen Preis von DM 214.000,— bis zu einer Viertelmillion je nach Version (Coupé, Targa oder Spider bzw. Cabriolet) ausgeliefert. Der [illegible] PS starke Italiener war zudem der erste Ferrari, der wahlweise mit der patentierten F1-Schaltung (zwei Schaltwippen rechts und links jeweils unter dem Lenkrad für echtes Schumi-Formel-1-Feeling) ausgestattet wurde. Für die im Spiel zu steuernde Challenge-Version des F355 mussten ab Werk zusätzliche Umbauten (noch bissigere Bremsen, strafferes Fahrwerk) und Sicherheitsvorkehrungen (Überrollkäfig) eingebaut werden, so dass die rennfertige Version mit 260.000 Mark zu Buche schlug. Mitte '99 wurde die Produktion dieses Meilensteins der Ferrari-Geschichte (das meistverkaufte und beliebteste [illegible] seit Bestehen der Firma!) zugunsten des neuen Ferrari 360 Modena mit Aluminium-Karosserie eingestellt. Hat [illegible] bei der Produktion des Spiels vielleicht geholfen, dass Segas Mastermind Yu Suzuki selbst einen dieser Prachtstücke fährt? Hier jedenfalls noch die beeindruckenden Daten der Straßenversion:

Ferrari F355 Berlinetta	
Motor	90 Grad V8
Hubraum	3.496 ccm
Leistung bei 8.250 U/min	280 KW (380 PS)
Drehmoment bei [illegible] U/min	363 Nm
Höchstgeschwindigkeit	295 km/h
Beschleunigung 0 - 100 km/h	4,7 s
Beschleunigung 0 -200 km/h	16,5 s
Beschleunigung Stand - 1.000 m	23,7 s



▲ Mit knapp 230 Sachen an der Bande entlang schrammen – für einen Sieg bei der Challenge riskieren wir Kopf und Kragen.

F355 Challenge

 Die rassigen Italiener aus Maranello erobern das Dreamcast!

Was hatten wir im E3-Bericht noch gemosert und gemeckert: "In Bestform präsentierte sich die ausgestellte Version noch nicht – Nachsitzen angesagt!" Da müssen die Jungs wohl entweder die falsche Version gezeigt oder einen defekten Monitor installiert haben. Was wir unlängst via VGA-Box auf unserer Redaktions-Flimmerkiste zu Gesicht bekamen, war nämlich verdammt beeindruckend!

> **F355 Challenge**
>
> DC
>
> ■ Genre: **Rennsimulation**
> ■ Hersteller: **Acclaim**
> ■ Entwickler: **Sega**
>
> USA/Europa **Nov. 2000**
> Japan **3. Aug. 2000**
>
> ■ Erster Eindruck
> *Genial – perfektes Ferrari-Feeling auf DC!*

Bevor ihr euch an *F355 Challenge* heranwagt, solltet ihr als erstes das Klischee von der Arcade-typischen Steuerung über Bord werfen. Nur weil dieser Renner in der Spielhalle steht, bedeutet das nämlich in diesem Fall noch lange nicht, dass sich die Ferrari wie ihren Kollegen aus *Daytona USA*, *Scud Race* & Co. um die Kurven pfeffern lassen. Sega-Guru Yu Suzuki und sein Team haben sich schließlich lang und breit mit den Ferrari-Ingenieuren zusammengesetzt, reale Fahrzeug-Daten während der Rennen aufgenommen und eine Menge über die herausragende Technik dieses Traumwagens (siehe Kasten) gelernt, um das Fahrverhalten so realistisch wie möglich auf den Arcade-Schirm und jetzt auch auf heimische TVs zu zaubern. In Sachen Realismus wird das Spiel um den gleichnamigen Markenpokal auf DC also nur noch von *Sega GT* erreicht. Übersteuert nur ein wenig in einer scharfen Kurve, bremst etwas zu spät an, lenkt den Bruchteil einer Sekunde zu früh ein und ihr werdet euch mit Sicherheit im Kiesbett wiederfinden, aus dem es auch so schnell kein Entrinnen gibt. Aber Gott sei Dank kann man auf Wunsch auch wie beim Automaten mit Stabilitäts- und Traktionskontrolle, ASR (Antischlupfregelung) sowie CPU-Bremskraftunterstützung fahren, was leider bei der uns gezeigten Funktion aber noch nicht implementiert war. Wir mussten auch mit der bei vielen verhassten Cockpit-Perspektive vorlieb nehmen, die immerhin herrlich eure Lenkbewegungen am virtuellen Volant nachzeichnet und absolut authentische Armaturen (Stil, Einteilung, Beleuchtung) bietet. Thema Grafik: Die sechs Kurse (u.a. Suzuka, Monza und ein Rundkurs) wirken mit ihren Bauten und Licht- und Wolkeneffekten unglaublich perfekt, und auch die Boliden glänzen mit einer fast pedantischen Detailtreue, die selbst *Sega GT* noch hinter sich lässt. Gut, das mag vielleicht auch daran liegen, dass eben nur ein einziges Modell (eben der Ferrari F355) modelliert wer-



▲ Quietschende Reifen bei konstant 60 fps – Top-Technik aus der Spielhalle!



▲ Ein Novum: Realismus pur statt Arcade-Gameplay in einem AM R&D-Spiel.

▲ Die 380-PS-Supercars wurden unglaublich detailliert modelliert und sind einfach eine Augenweide.

▲ Eine Netzwerk-Option ist leider nicht geplant: Der 2-Player-Modus wird die einzige Möglichkeit zum echten Wettkampf bleiben.

▲ Geschafft! Der 260.000 Mark teure Renner ist unbeschadet im Ziel.

▲ Die Gummi-Spuren kündigen es bereits an: Eine haarige Stelle lauert vorne.

▲ Yes – der Gegner im 2-Player-Modus ist auf dem Weg ins Kiesbett!

▲ Noch ist das Rennen offen: Die Gegner fahren aber verdammt stark.

▲ Wahnsinn! Welch wunderschöner Sonnenuntergang auf dem kleinen Kurs von Suzuka, während ihr um die Plätze kämpft.

„Der Traum eines jeden Ferraristi wird wahr – so realistisch und gefühlsecht wurde noch keine Bella Macchina in einem Spiel dargestellt"



▲ Das Hasu-Restaurant vor dem Ferrari-Werk in der Via Abetone (Maranello)

den musste – wir waren trotzdem begeistert. Und das nicht zuletzt wegen konstanten 60 fps im Einspieler-Modus und nicht dem kleinsten Hauch von Grafikfehlern wie Pop-Ups und Polygonblitzern. Lediglich im Split-Screen-Modus tauchte das ein oder andere Gebäude etwas unvermittelt auf. Bei der Hardware-Power des Vorbilds ist das aber auch keine Schande: Wenn man bedenkt, dass schon ein einzelnes Naomi-Arcade-Board dem Dreamcast überlegen ist (z.B. im RAM), war die Konvertierung der auf vier vernetzten Naomi-Boards laufenden Arcade-Version sicher keine leichte Fingerübung für Yu Suzukis Mannen. Wer übrigens der Meinung ist, dass auf Dreamcast lediglich das Geschehen auf dem Mittleren der drei Arcade-Monitore gezeigt wird, liegt falsch: Der Bildschirm bietet zwar nicht die phänomenale Übersicht des Deluxe-Cabinets, zeigt aber dennoch mehr als die Ein-Screen-Perspektive. Vielleicht sollte Acclaim doch auf eine 1:1-Umsetzung pochen und die DC-Version dann im Bundle mit zwei zusätzlichen Glotzen (natürlich von Sony) anbieten, was meint ihr? Alle Online-Freaks, die seit *Chu Chu Rocket!* auf der neuen Welle schwimmen, müssen wir dagegen etwas enttäuschen. Der Split-Screen-Modus wird aller Voraussicht nach die einzige Möglichkeit sein, mit anderen menschlichen Wesen einen Wettkampf mit quietschenden Reifen hinzulegen. Bleibt nur der Zeitenvergleich und das Downloaden von Replays anderer Fahrer – schade eigentlich. Dafür bastelt Sega aber gerade an einigen zusätzlichen Spielmodi für die Heimversion, die über Training, Probefahrt und Rennen des Spielhallenvorbilds hinausgehen. Neben dem gerade erwähnten Splitscreen-Modus soll das ein Original-Mode werden, wo ihr nach Herzenslust an eurem roten Renner herumschrauben dürft sowie ein Championship Mode, der euch über alle Kurse führt. Das elektrisierende Röhren des aus zwei Doppelrohr-Auspuffen donnernden 380-PS-Achtzylinders hat man jedenfalls schon traumhaft hinbekommen, der fetzige Rock-Soundtrack à la *Crazy Taxi* passt ebenfalls und das realistische Gameplay wird euch ganz schön fordern – kurzum: Mit *F355 Challenge* erwartet uns einer der besten DC-Racer und mit Sicherheit die nächstbeste Wahl nach dem 250.000 Mark teuren Original (der Wagen, nicht der Arcade-Automat!), wenn ihr auf Ferrari steht. RK

Das Arcade-Vorbild

Jeder, der in einer Spielhalle den *F355 Challenge*-Automaten sieht, fühlt sich magisch angezogen. Liegt es an den drei großen Monitoren, die angewinkelt eine perfekte Sicht auf die Rennstrecke ermöglichen, an die ans Original-Gefährt angelehnte offene Haarnadel-Schaltung mit sechs Gängen plus gelochte Fußpedale (na ja fast – ein wenig Plastik trübt das Ferrari-Feeling wieder etwas) oder etwa der faszinierenden Technik mit sage und schreibe vier gekoppelten Naomi-Boards? Wir wissen es nicht – der Spaß, zum kernigen Sound einer der besten Motoren der Welt über die Pisten von Monza und Suzuka zu brettern, kostet den Ungeübten jedenfalls ein Vermögen (z.B. in England zwei Pfund = fast sieben Mark, siehe auch Arcade-Special!)





▲ Piraten, Unterwassermonster und Seebeben – das Leben unter dem Meeresspiegel ist alles andere als Zuckerschlecken.

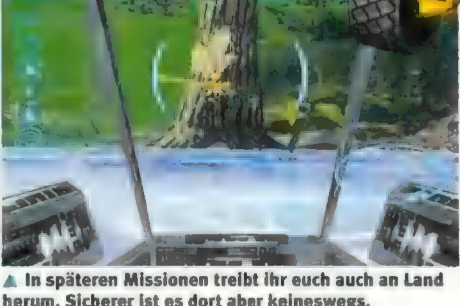


▲ Die an euch gestellten Aufgaben werden meist sehr anschaulich erörtert.



▲ Das Geheimnis dieses Loches könnt ihr leider erst ergründen, wenn ihr ein für größere Tiefen geeignetes Boot erhaltet.

▲ Kümmert euch um die Fischfarm. Das ist doch keine Aufgabe für einen Soldaten...



▲ In späteren Missionen treibt ihr euch auch an Land herum. Sicherer ist es dort aber keineswegs.



▲ Eingesammelte Mineralien müsst ihr regelmäßig an der Basis abliefern.

Deep Fighter

DC *Wing Commander* unter Wasser?



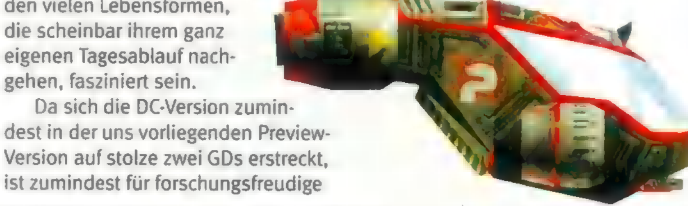
Mit dem variantenreichen Unterwasser-Epos *Deep Fighter* hat Ubi Soft ein äußerst ambitoniertes Produkt in der Mache, das euch dorthin verfrachtet, wo ja bekanntlich alles Leben begann: ins Wasser.

Ähnlich der *Wing Commander*-Serie beginnt ihr eure militärische Karriere zunächst als kleiner Kadett, der sich seine Sporen erst an einer Militärakademie verdienen muss. So müsst ihr euch vor den ersten "echten" Kampfeinsätzen mit so wenig aufregenden Aufgaben wie dem Abbau von Kristallen und der Pflege einer Fischfarm rumschlagen. Doch zumindest habt ihr so ausreichend Gelegenheit, euch mit der Steuerung und den vielfältigen Funktionen eures Unterwasser-Vehikels auseinander zu setzen. Auch die Aufgabenstellungen und insbesondere ihre manchmal ein wenig vertrackten Lösungen erfordern zu diesem Zeitpunkt noch nicht allzu viel Kopfzerbrechen von euch, da ihr sowohl durch die Funksprüche eurer Kameraden als auch in ausführlichen Briefings genaustens auf die Anforderungen vorbereitet werdet. Die Briefings laufen in Form von Videosequenzen ab und machen euch auch mit den Charakteren bekannt, mit denen ihr im Laufe des Spiels immer mehr zu tun bekommt. So richtig spannend wird es allerdings erst, wenn immer mehr unvorhergesehene Dinge unter dem Meeresspiegel passieren und ihr so beweisen könnt, was wirklich in euch steckt.

So sehr der Missionsaufbau und die vielen Möglichkeiten bereits jetzt fesseln können, so sehr leidet das Game bislang noch unter einem relativ langsamen Grafikaufbau und einem selbst für Unterwasserverhältnisse sehr kurzen Blickfeld. So habt ihr kaum die Möglichkeit, euch an der schönen und abwechlungsreichen Meeresflora zu orientieren, sondern verbringt die meiste Zeit damit, euch stur an den Radar bzw. die einblendbare Karte zu halten. Nehmt ihr euch allerdings die Zeit, euch ein wenig genauer umzusehen, werdet ihr von den vielen Lebensformen, die scheinbar ihrem ganz eigenen Tagesablauf nachgehen, fasziniert sein.

Da sich die DC-Version zumindest in der uns vorliegenden Preview-Version auf stolze zwei GDs erstreckt, ist zumindest für forschungsfreudige Zocker lang anhaltende Abwechslung garantiert. So werdet ihr unter anderem auf die lange verschollene Unterwasserstadt Atlantis stossen und euch sogar aus dem Wasser heraus an fremdartigen Oberflächen bewegen.

Abgesehen vom oben angesprochenen Sichtproblem kann die Grafik bereits jetzt überzeugen und macht es leicht sich in der Unterwasserwelt zu verlieren. Unterstützt wird die dichte Atmosphäre von einer sich dynamisch an die jeweiligen Situationen anpassende Musik und gut synchronisierte, aber sich noch etwas zu oft wiederholende Sprachausgabe. AB



Deep Fighter



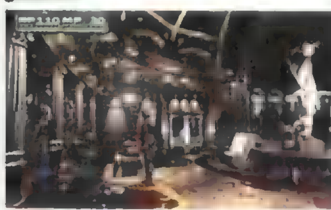
- Genre: **Unterwasser-Shooter**
- Hersteller: **Ubi Soft**
- Entwickler: **Criterion Studios**

Ende Juli 2000

- Erster Eindruck
Ein abwechslungsreiches Shooter-Epos für Wasserratten



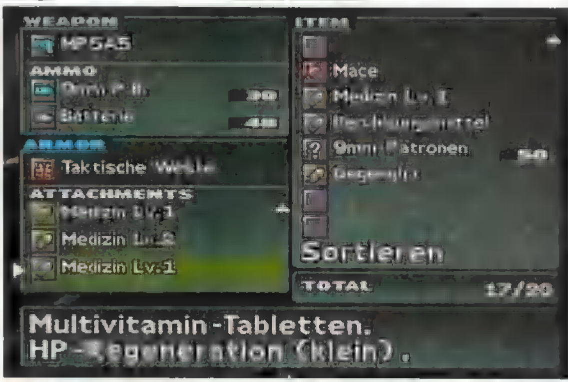
▲ Auf dem Schießplatz werdet ihr mit dem neuen Kampf-System vertraut gemacht.



▲ Blut und zerfetzte Leichen, wohin das Auge blickt. Und so soll das in D auf den Markt kommen?

▲ Das aus dem ersten Teil bekannte Gitterraster kommt jetzt nur noch in einer verbesserten Form bei Magie zur Anwendung.

▲ Die Locations wurden perfekt gestaltet. In der Mojave-Wüste grüßen John Carpenters Vampire.



▲ Einige Items könnt ihr in eurem Gürtel verstauen, um sie im Kampf schnell anwählen zu können.

◀ Grummel? Grunz? Jan? Bist du's?



▶ In *PE II* gibt's nun deutlich mehr Splatter-



Parasite Eve II

PS Rückkehr der Killer-Zellen. Doch wo Mitochondrien wüten, ist Aya Brea nicht weit...

Drei Jahre sind nun vergangen, seit Eve mit ihren Mitochondrien-Horden Manhatten heimsuchte. Damals konnte Police Officer [illegible] die drohende Apokalypse mit letzter Kraft verhindern, doch die Gefahr ist noch nicht vorrüber. Wieder rüsten unsere Zellkraftwerke zum Krieg gegen die Menschheit, aber diesmal scheint mehr dahinter zu stecken, als ein simpler "Gen-Unfall". .

Aya hat aber schon vor einiger Zeit ihren Job beim N.Y.P.D an den Nagel gehängt und sich nunmehr ganz der Jagd nach deformierten Mitochondrien-Kreaturen verschrieben – sie arbeitet jetzt in L.A. bei einer Spezial-Einheit, die sich nur diesem Problem widmet. Und am vierten September 2000 scheint es doch tatsächlich wieder soweit zu sein: Eine neue Epidemie ist ausgebrochen. Alles beim Alten? Nein, denn nicht nur die Location hat sich geändert (*PE II* spielt in Süd-Kalifornien, wo ihr unter anderem auch in die Mojave-Wüste geschickt werdet), auch Story und Spielprinzip präsentieren sich gänzlich neu. Zur Handlung nur soviel: Diesmal steckt wohl eine Organisation hinter den erschreckenden Vorfällen, die die Biester für ihr Zwecke abrichten und als Waffe missbrauchen will. Wieder wird es nach dem Durchspielen neue Areale zu besuchen geben (wir erinnern uns an das Crysler-Building aus PE) sowie verschiedene Outros zu bestaunen geben. Apropos bestaunen: Square schaffte es, die beeindruckenden FMVs des Prequels noch einmal zu verbessern – macht euch auf zahlreiche geniale Filmchen gefasst, die euch das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Doch auch die Backgrounds wurden noch detaillierter gerendert und warten nun mit coolen Animationen, Spiegelungen und ab und zu sogar butterweichem Scrolling auf. Das Gameplay des ersten Teils wurde nahezu komplett über den Haufen geworfen (eigentlich schade...), wodurch sich *PE II* eher wie ein weiterer *Resi*-Teil (schon alleine die Boxen, in denen ihr Items ablegt, sorgen für ein bekanntes Feeling) spielt und nun fast keine RPG-Anleihen mehr aufweist. Die Kämpfe laufen jetzt komplett in Echtzeit ab – das Gitter-Modell zum Feststellen der Reichweite wird nur mehr bei Magie – hier in verbesserter Form – eingesetzt. Sobald ihr auf einen Gegner trefft (keine Random Encounters mehr), visiert ihr diesen mit dem Quadrat-Button an und feuert mit R1 bzw. R2 für die zweite Angriffs-Art der Waffe. Erfahrungspunkte gibt's zwar nach wie vor, doch dienen diese nur noch zum Freischalten und Upgraden der Parasite Energie (MP) – Ayas Charakterwerte ändert ihr nur noch mit neuen Waffen und Rüstungen (beides aufrüstbar). Neu sind die Bounty Points, die ihr durch gewonnene Kämpfe erhaltet: Diese tauscht ihr in der Waffenkammer eurer Zentrale gegen neue Items, Schutzbekleidung und Schießprügel. Zum Schluss bleibt nur zu sagen, dass es sich beim Sequel eigentlich um ein gänzlich neues Game handelt, das mehr Wert auf Action und vor allem Splatter, dafür weniger auf die guten RPG-Tugenden legt – von der Stimmung her kein Vergleich zum Vorgänger. Ob diese neue Mischung mundet, erfahrt ihr im ausführlichen Test in einer der kommenden Ausgaben.

Parasite Eve II



- Genre: **Survival Horror**
- Hersteller: **Square Europe/SVG**
- Entwickler: **Squaresoft**

August 2000

- Erster Eindruck

Die haben ein komplett neues Spiel gemacht!



▲ Die Steuerung der Skater fällt deutlich leichter als in *Tony Hawk´s*. Insbesondere die Landungen auf Geländern oder dem Boden fällt deutlich leichter.



▲ Genretypisch besteht der Soundtrack aus mitreißenden Skate-Punk-Tracks. Qualitativ wird *Tony Hawk´s* nicht erreicht, aber Freunden des Sounds wirds gefallen.



▲ Im Trainingsmodus werden euch mit Hilfe von markierten Streckenpunkten und eingeblendeten Tricks erste Geh- bzw. Skateversuche leicht gemacht.



▲ Auch wenn die virtuelle Kamera manchmal verwirrt, geht die Übersicht O.K.



▲ Auch wenn ihr euch manche Sprünge nicht zutraut – meistens geht es doch.

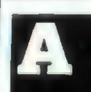


▲ Fahrt die herumstehenden Gettho-Blaster um und erhaltet Extrapunkte.



▲ Die Charaktere sind sehr detailiert modeliert. Achtet auf den süßen Zopf...

Grind Session

 Eigentlich gab es diesen Titel schon lange vor *Tony Hawk´s*...

Angeblich hat das Programmierteam Shaba, die übrigens für beide Teile des Jump'n-Run-Hits *Panemonium* verantwortlich waren, die Arbeiten an dieser Skate-Board-Sim lange vor dem Erscheinen des Mega-Hits *Tony Hawk´s* begonnen.

In wie weit das der Wahrheit entspricht, lässt sich im nachhinein kaum mehr festellen. Deutliche Ähnlichkeiten zwischen den beiden Titeln lassen sich auf alle Fälle nicht abstreiten.

Grind Session

PS

- Genre: **Skate-Board-Simulation**
- Hersteller: **Sony**
- Entwickler: **Shaba**

Juli 2000

- Erster Eindruck
Verkürzt prima die Wartezeit bis Tony 2!

Immerhin lässt sich bereits anhand der uns vorliegenden Preview-Version sagen, dass *Grind Session*, falls es sich um eines der vielen Plagiate handeln sollte, definitiv eines der besseren ist. Die Zutaten zumindest lassen Freunde des Genres kaum etwas vermissen. Neben Original-lizenzierten Fahrern wie John Cardiel, Ed Templeton und Willy Santos kann *Grind Session* vor allem durch interessante Strecken, die übrigens allesamt an Originalschauplätze angelehnt sind, überzeugen. Aber auch in spielerischer Hinsicht hat *Grind Session* einige Neuheiten zu bieten. So ist es euch beispielsweise möglich, während eures Skate-Trips inne zu halten und euch mittels der L2-Taste via Egoperspektive umzusehen. Erst so entdeckt ihr zum Teil die wirklich interessanten Sprünge, Schanzen und Hindernisse. Im Tournament-Modus hält bei dieser Inspektion der Umgebung übrigens fairerweise die mitlaufende Uhr an. Grundsätzlich gilt in *Grind Session* das ungeschriebene Skater-Gesetz: Was du sehen kannst, kannst du befahren. Solltet ihr trotzdem mal nicht weiter wissen, hilft euch eine sogenannte "Tech Line". Dabei handelt es sich um eine leuchtende Linie, die euch den Weg zu besonders spektakulären Stunts aufzeigt. Oft genug werdet ihr euch wundern und dabei denken "Wie? Da soll ich drüberkommen?", doch ihr werdet sehen, dass oft mehr geht, als man sich selbst zutrauen würde.

Ein weiteres Novum ist das "Possessed"-Meter. Je nachdem was für einen erfolgreichen Stunt ihr gerade hingelegt habt, füllt sich diese, ein wenig mit dem "Special"-Meter aus *Tony Hawk*" vergleichbare Anzeige und ermöglicht euch dann zeitlich begrenzt einen höheren Speed und bessere Sprungfähigkeiten. Im Gegensatz zu *Tony* fällt das Ausführen der Tricks übrigens um einiges leichter. In erster Linie liegt das daran, dass ihr selbst bei einem mißglückten Stunt meist auf euren Füßen, bzw. Rollen landet und dann sogar einen Teil der Punkte gut geschrieben bekommt.

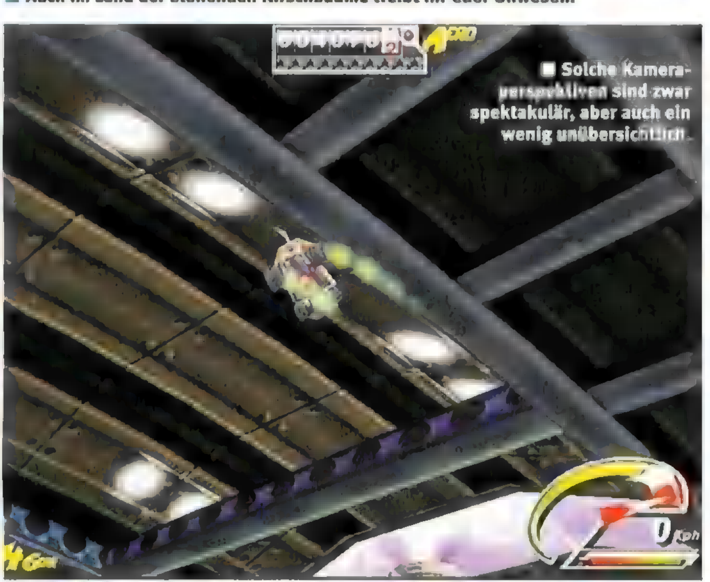
Einzig in grafischer Hinsicht müsste an diesem Titel noch ein wenig Feinarbeit geleistet werden. Zwar sehen die Fahrer sehr gut und auch detailliert aus, doch irgendwie scheinen die Skater nicht wirklich zum Hintergrund zu gehören. Dies ist insbesondere schade, da die verwendeten Texturen sehr schön und auch abwechslungsreich gelungen sind. Auch die dynamische Kamera, die den Skater teilweise auch mal direkt von vorne zeigt, ist etwas gewöhnungsbedürftig und verwirrt oft mehr, als sie dem Spielspaß zuträglich ist. Wir hoffen euch in der nächsten Ausgabe den Test der finalen Version präsentieren zu können. AB



▲ Auch im Land der blühenden Kirschbäume treibt ihr euer Unwesen.



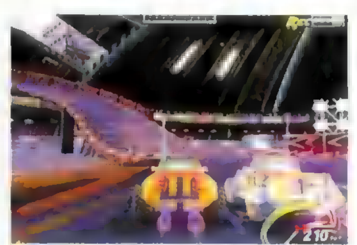
▲ Der Turbo sieht fantastisch aus und erinnert an einen Bunsenbrenner.



■ Solche Kameraperspektiven sind zwar spektakulär, aber auch ein wenig unübersichtlich.



▲ So, und jetzt das Ganze nochmal mit Anlauf probieren!



▲ Im Time-Trial könnt ihr gegen bis zu zwei Ghosts gleichzeitig antreten.



▲ Ab durch die Mitte. Die Strecken sind voller versteckter Stuntmöglichkeiten.



▲ Diese Ansicht verschafft euch einen kleinen Überblick über die Komplexität der Strecken.

Stunt GP



Was kommt heraus, wenn die Worms-Macher ihre Aktivitäten auf vier Räder verlegen?

Seit den seligen Zeiten eines *RC Pro-Am* für das NES hat sich viel in der Konsolen-Welt getan. Doch bis auf Acclaims *Re-Volt* ließen wirklich gelungene RC-Car-Umsetzungen bislang auf sich warten.

Da macht es natürlich Hoffnung, dass ausgerechnet die wirren Köpfe aus dem Hause Team 17, die sich bereits für die kultige Wurmschlacht *Worms Armageddon* verantwortlich zeichneten, gerade mit der Fertigstellung eines neuen Fun-Racers beschäftigt sind. Leider ist die uns vorliegende Version von *Stunt GP* noch nicht allzu weit fortgeschritten, doch um sich bereits einen Eindruck zu verschaffen, reicht sie völlig aus.

Immerhin fällt zunächst die knallbunte und völlig abgedrehte Grafik ins Auge. Von wunderschönen Lens-Flare-Effekten über verblüffend realistisch wirkende Transparenz-Ebenen ist hier das gesamte Sortiment in High-Res vertreten.

Auch wenn sämtliche der in der finalen Version zur Verfügung stehenden 24 Tracks bis zu einem gewissen Punkt an der Realität angelehnt sein sollen, haben die Entwickler hier ihrer Fantasie freien Lauf gelassen. So hetzt ihr mit euren kleinen Flitzern, von denen es übrigens insgesamt 16 verschiedene geben soll, durch japanische Gärten, Kaufhäuser und Parkplätze, doch um auch nur annähernd realistisch zu wirken, gibt es einfach zu viele abgedrehte Hindernisse. Angefangen bei simplen Sprungschanzen über haarsträubende Loopings bis hin zu wilden 360°-Sprüngen ist alles vertreten, was sich das Mini-Stuntmanherz nur wünschen kann. Dabei ist es euch freigestellt, ob ihr alleine im Time-Trial, gegen einen CPU-Fahrer oder aber einfach nur im Free-Ride unterwegs seid. Zumindest gegen einen menschlichen Mitspieler werdet ihr in der finalen Version antreten können, ob sogar ein 4-Player-Modus integriert werden soll, steht allerdings noch nicht fest. Je spektakulärer die von euch vollführten Stunts ausfallen, umso wirkungsvollere Power-Ups könnt ihr aus einem reichhaltigen Angebot kaufen. Leider konnten wir diese in unserer Version nur betrachten, der eigentliche Kauf und Einbau war noch nicht integriert. Doch allein die zur Verfügung stehende Auswahl lässt auf Innovationen hoffen. Auch wenn der erste Eindruck eine Menge Spaß verspricht, hoffen wir, dass an der Kameraperspektive noch ein wenig gefeilt wird, da es nach spektakulären Sprüngen oft sehr schwer fällt, die Orientierung wieder zu erlangen. AB

> **„Zwar lassen Übersicht und Kameraperspektiven noch zu wünschen übrig, doch allein der detailverliebte Streckenaufbau macht Lust auf mehr."**

Stunt GP

DC

- Genre: **Fun-Racer**
- Hersteller: **Hasbro Interactive**
- Entwickler: **Team 17**

Mitte 2000

- Erster Eindruck: Etwas chaotischer, aber optisch genialer Fun-Racer



◀ Simple Steuerung, Action pur und ein Heidenspaß für jeden Spieler: So muss ein Sportspiel aussehen. Nur die Ladies müssen unbedingt noch rein, Sega!



▶ Tommy Haas beim Flugball am Netz. Am meisten Fun macht *VT* mit vier Spielern bei einem zünftigen Doppel – Flüche und Beschimpfungen inklusive!



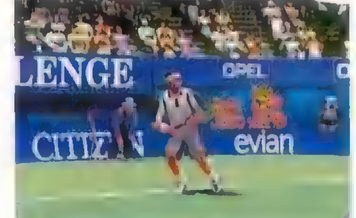
▲ Die Animationen in *Virtua Tennis* sind fast nicht mehr von einer TV-Übertragung zu unterscheiden.



▲ Jeder der Filzball-Cracks hat seine Stärken und Schwächen. Schade nur, dass offenbar keiner Slice und Topspin beherrschen will.



▲ Einen Becker-Hecht in Ehren kann niemand verwehren – aber auf Asphalt?



▲ 16 Weltklasse-Spieler warten auf euren Aufschlag.

Virtua Tennis

DC 6:4, 5:4 und 40:30 – Matchball! Spiel, Satz und Sieg für Segas neues Arcade-Tennis?

Neben all den Neuerscheinungen auf dem Sega-Stand bei der E3 ging *Virtua Tennis* vielleicht etwas unter – schließlich handelt es sich ja "nur" um Tennis. Wir konnten nun aber im stillen Kämmerlein in Ruhe Hand anlegen und sind schlichtweg begeistert.

"Wie, seit wann spielen die bei den French Open denn um zehn Uhr abends noch?", könnte die ungläubige Frage eines verdutzten Kumpels lauten, der euch zufällig einen Besuch abstattet und nicht bemerkt, dass ihr ein Joypad in der Hand haltet. Um *Virtua Tennis* von einer TV-Übertragung zu unterscheiden, muss man nämlich sehr genau hinschauen, da das Spiel mit seinen Kameraperspektiven, Wiederholungen und Großaufnahmen der Spieler bei ihren Posen wie in echt rüberkommt. Dazu tragen auch die perfekten Animationen und das Original-Outfit der acht beteiligten Profis (Tommy Haas, Cedric Pioline, Jim Courier, Yevgeny Kafelnikov, Tim Henman, Carlos Moya, Mark Philipoussis, Thomas Johansson) bei. Dass die Stars Sampras oder Agassi nicht mit von der Partie sind (vielleicht tut sich bei den acht versteckten Charakteren ja noch was), könnte man notfalls noch verschmerzen, wo aber sind die Mädels? Anna Kournikowa gegen die Williams-Schwestern und dazu das *Dead or Alive 2*-Babe-Design ... aber lassen wir die Träumereien sein und die Fakten sprechen: Die Steuerung ist mit lediglich zwei Buttons (Shot und Lob) einfach genug gehalten, dass jeder sofort mitspielen kann, bietet aber den Profis genug Finessen, um knallharte Matches zu führen. Das technisch aufwändigste Tennis-Spiel à la *Jimmy Connors Tennis* (SNES) wird dabei sicher nicht herauskommen, aber mit Sicherheit das bestaussehendste seit Bestehen des Genres. Selbstverständlich könnt ihr auf verschiedenen Belägen von Sand bis Gras und bei allen möglichen Turnieren und in einer Reihe von Stadien spielen, die noch nicht genauer spezifizierbar sind (man arbeitet noch an Lizenzen), am interessantesten für eine zünftige Runde wird aber mit Sicherheit der 4-Player-Modus sein, den man dank der vier Controller-Ports des DC ganz ohne lästiges Multitap-Zubehör bei einem zünftigen Doppel genießen kann. Der Spaßfaktor liegt dabei dermaßen hoch, dass selbst die Jungs von den benachbarten Redaktionen nicht mehr vom Pad wegzukriegen waren. Mit einem krachenden Aufschlag ans Netz und ein nervenaufreibendes Volley-Duell am Netz, harte Grundlinien-Duelle, Passierbälle – *Virtua Tennis* bietet fast alles, lediglich die Gesichtstexturen müssten bis zum August noch etwas "entbetoniert" werden und angeschnittene Bälle (Slice, Top-Spin) sollten noch integriert werden, obwohl sie bei den Cracks gerade nicht in Mode sind(Drive rult). Dann stünde einem weiteren, ganz heißen Titel aus der renommierten Sega-Sports-Abteilung nichts mehr im Wege. RK

> **„Serve, Volley und Power Smash: 40:0 für Animation, Gameplay & Fun."**

Virtua Tennis

DC

- Genre: **Tennis**
- Hersteller: **Sega**
- Entwickler: **Sega**

August 2000

- Erster Eindruck
Arcade-Gameplay, TV-Übertragungs-Grafik!



▲ Capcom-Fans müssen umdenken: Von den Moves und Combos der gezeichneten Variante ist nichts übrig geblieben.

▲ Viele X-Men protzen mit bunten Energiestrahlen, die mächtig viel kosten.



▲ Bei Würfen schwenkt die Kamera dynamisch etwas zur Seite.



▲ Nur zehn Charaktere sind doch etwas mager.



▲ Special Moves könnten es bis zum Release ein paar mehr werden.



▲ Im Trainings-Modus übt ihr so lange, bis ihr Meister seid.



▲ Für jeden Super-Special-Move (siehe drei Balken) muss hier einzeln Energie getankt werden.

X-Men: Mutant Academy

PS Activision wagt es, in die Beat'em-Up-Phalanx von Capcom einzubrechen!

Seit mehr als 66 Jahren – das entpricht übrigens ungefähr der Anzahl bisheriger *Street-Fighter*-Sequels bzw. der noch geplanten *Tomb Raider*-Episoden – suchen uns nun schon die Marvel-Helden in Form von Comics heim – Respekt. Und jetzt versucht Activision mit der frisch eingekauften Lizenz in fremden Revieren zu wildern.

Die Kombination Marvel/Beat'em Up ist schließlich seit Jahren (erster Titel *X-Men: Children of the Atom* für SAT und PS mit insgesamt fünf Nachfolgern bis hin zum in der VG 06/00 getesteten *Marvel vs. Capcom 2*) in festen Händen von Capcom, die auch schon einige Super-Nintendo-Titel zum Thema beisteuerten. Man braucht also kein Prophet zu sein, um voraus zu sagen, dass es schwierig sein wird, die eingefleischten Zocker von *X-Men: Mutant Academy* zu überzeugen, das vom Design her an die Polygon-*Street Fighter EX*-Trilogie von Arika erinnert. Zur Wahl stehen zehn Charaktere: Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Magneto, Sabretooth, Mystique und Toad, die größtenteils aus den genannten Capcom-Fightern her bekannt sein dürften. Nicht geläufig sind dagegen die komplett neuen Special Moves (etwas spärlich gesät) und Combos und die Fighting Engine. Hier gibt's keine mehrfach aufladbaren Power-Balken – am unteren Bildschirmrand seht ihr für jeden Charakter drei Leisten, mit denen ihr getrennt voneinander Energie für Super-Moves sammelt, zum Teil ganz unorthodox, durch wiederholtes Drücken eines Buttons. Gebt ihr dann die passende Kombination ein (Viertelkreise & Co.) lädt sich der Kämpfer, mit einem Motion-Blur-Effekt versehen, einige Sekunden lang auf und lässt dann eine mächtige Energieexplosion vom Stapel, die sich sehen lassen kann. Insgesamt gibt's aber (noch?) zu wenig Moves, die Duelle wirken noch etwas unrund, der Schwierigkeitsgrad ist noch nicht ausbalanciert und Sprünge dauern viel zu lange und fügen sich nicht harmonisch ins Kampfbild ein. Im Vergleich zu den 56 Kämpfern eines *Marvel vs. Capcom 2* wirkt der Select-Bildschirm hier auch geradezu winzig, da hilft auch zugegebenermaßen schickes Polygon-Design wenig. Ein wenig mehr Sprachausgabe wäre sicher auch nicht fehl am Platz – ein Spruch pro Charakter wird schließlich schon nach Minuten langweilig. Im Beat'em-Up-Genre nicht sattelfeste Konsoleros freuen sich über den Academy-Modus, der ihnen die Combo-Kunst ein wenig näher bringt.

Dennoch kommen wir nicht umhin, festzustellen, dass *X-Men Mutant Academy* in dieser Form im Hinblick auf die seit Jahren verbesserten und verfeinerten Capcom-Fighter noch nicht konkurrenzfähig ist. In den USA wird es übrigens gleichzeitig mit dem Film rauskommen – reicht diese Werbewirkung? RK

X-Men: Mutant Academy

PS

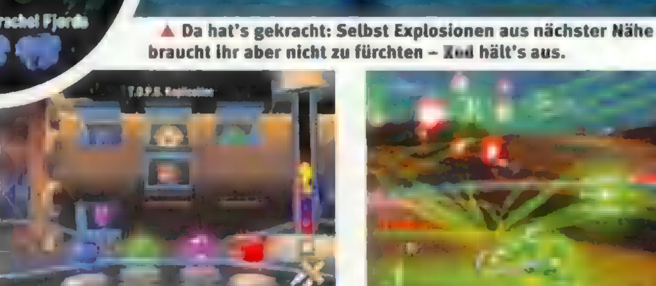
- Genre: **2D-Polygon-Beat'em-Up**
- Hersteller: **Activision**
- Entwickler: **Paradox Development**

Sommer 2000

- Erster Eindruck: Erreicht noch nicht Capcom-Qualität

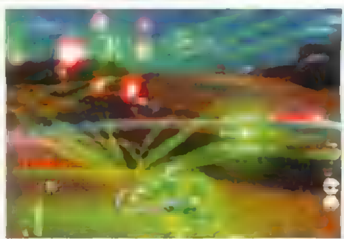


▲ Der kleine Xed als Alien mit Rückgrat im Kampf gegen die niederträchtige *Terracon*-Armee. Ein ausgefuchstes Gameplay verspricht einen neuen Shooter-Hit!

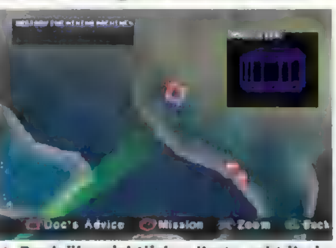


▲ Da hat's gekracht: Selbst Explosionen aus nächster Nähe braucht ihr aber nicht zu fürchten – Xed hält's aus.

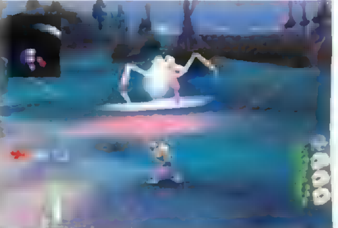
▲ Auf der Basis-Station könnt ihr gesammelte Energie in Boni ummünzen.



▲ Rechts unten seht ihr eure Lebensenergie, die Xed hier wieder auffüllt.



▲ Dank übersichtlicher Karte geht ihr in den 3D-Welten nie verloren.



▲ Dieses Spinnenvieh braucht wohl noch eine Salve, bis es klein beigibt.

Terracon

PS Eben noch am Sony-Stand auf der E3 – jetzt schon in unserer Redaktions-PlayStation!

Während alle Welt derzeit über die diversen technischen Probleme der PS2 diskutiert, vollbringt das kleine Entwickler-Team Picture House aus London auf der PS1 mit dem Shooter *Terracon* eine kleine Meisterleistung, wie eine ausgiebige Session mit der vorliegenden Preview-Version im VG-Spielezimmer ergab.

Die bösen Aliens unter der Fuchtel der machtgierigen *Terracon*-Maschine haben's mal wieder auf das Universum abgesehen. Die letzte Rettung schwebt jedoch diesmal nicht von der Erde in Gestalt eines furchtlosen Helden mit seinem laserbepackten Raumschiff ein – nein, diesmal soll's ein Alien mit Rückgrat names Xed zu Fuß richten. Ihr sucht euch also von der fliegenden Kommando-Zentrale eine der 32 Missionen auf mehreren Planeten aus und beamt euch hinunter, um den Besatzern das Handwerk zu legen. Auf den ersten Blick erkennt ihr da gleich die unglaubliche Sichtweite ohne jeglichen verschleiernden Grafik-Aufbau, wenn ihr die Weitblick-Perspektive aktiviert – Sony nennt das markig "E-Scape Grafik-Engine". Ein paar Pop-Ups konnte man sich dennoch nicht verkneifen – die nehmen wir aber gerne in Kauf. Während ihr also durch Eiswüsten, Savannen, Mondkrater und Dschungel-Gefilde marschiert und eure durchschlagende Laser-Kanone sprechen lasst (auf Wunsch auch mit Fadenkreuz-Zielvorrichtung), geschehen wundersame Dinge. Die Feinde können Brücken und Leuchttürmen die Energie bzw. Materie absaugen und sie als leeres Vektorgrafik-Gerüst zurücklassen. Ihr müsst also verschiedene Energie-Quellen (rote, grüne, blaue) finden, um z.B. wichtige Durchgangspunkte zu aktivieren oder versteckte Passagen zu entdecken. Für eure Orientierung in der weitläufigen 3D-Welt ist dabei bestens gesorgt: Ein Pfeil in der Screen-Mitte hält euch stets auf Kurs, eine zoombare Karte lässt sich jederzeit einblenden und mit genügend blauer Energie könnt ihr euch auch einen Radar dazukaufen. Richtig: Vor jeder Mission wählt ihr je nach gesammelter Energie bis zu vier verschiedene Items (zusätzliche Lebensenergie, Waffen-Power-Up, Schild etc.), die ihr im Kampf gegen die *Terracon*-Cyborg-Armeen auch dringend benötigen werdet. Aber es wird nicht nur geballert in Sonys neuem Streich: Kletterpartien, Item-Suche und vieles mehr stehen ebenso auf Xeds Tagesordnung. Bis zum Release sollte man vielleicht am Kamerasystem noch ein wenig feilen – bis jetzt gibt es keine Möglichkeit, die Perspektive manuell zu drehen bzw. hinter den Charakter zu setzen, was bisweilen ganz schön nervig sein kann. Trotzdem: Freunde der G-Energie – ab Juli wird zur stimmungsvollen Alien-Jagd geblasen! In der nächsten Ausgabe gibt's den Test. RK



▲ Kein Ballerspiel ohne widerlichen Bösewicht – in diesem Fall *Terracon*.

Terracon



- Genre: **Action-Shooter**
- Hersteller: **Sony**
- Entwickler: **Picture House**

Juli 2000

- Erster Eindruck
Gut aufgemachter Shooter – hat das gewisse Etwas.

▲ In den Fabriken erhaltet ihr neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Davor seht ihr die Wissenschaftler und die Mineralien.

▲ Die spinnenähnlichen Viecher vor euch sind die ersten Gegner, denen ihr begegnet.

▲ Vor dem ersten Kampfeinsatz müsst ihr erst einmal an Pappkameraden üben.

▲ Solche Portale entpuppen sich beim Durchfahren als Schnellspeicherpunkte.



▲ Solch steile Hänge schafft ihr selbst ohne Turbo nur mit viel Mühe.

▲ Mit dem Fahrwerk eures ACAM lässt sich wirklich einiges anstellen.



▲ Passt beim Einsatz von Granaten gut auf, dass ihr euch nicht zu nahe an der Detonationsstelle befindet.

Infestation

PS *Wild Metal* meets *Battlezone*



Als uns die Preview-Version aus dem Hause Ubi Soft kurz vor Redaktionsschluss erreichte, konnten wir mit dem Namen *Infestation* nicht sonderlich viel anfangen. Sollte es sich etwa um eine PS-Umsetzung von *Enemy Infestation* handeln, oder gar um ein bislang geheim gehaltenes Projekt ungeahnter Qualität?

Nun, die anfängliche Unwissenheit wich schnell der Erkenntnis, dass es sich im Endeffekt nur um einen Shooter mit leichten Strategie-Elementen handelte. Zu Beginn befindet ihr euch in einem Vehikel, das auf den ersten Blick frappierend an einen Beach-Buggy erinnert. Da das Game jedoch auf einem fernen Planeten und auch noch zu Kriegszeiten spielt, täuscht dieser Eindruck natürlich gewaltig. Es handelt sich dabei nicht um ein Spaß-Mobil aus Kalifornien, sondern um einen sogenannten ACAM, ein Fahrzeug, das ideal für den Kampfeinsatz in unwegsamem Gelände ausgelegt ist. Bevor es jedoch via Warpportal an die Front im fernen Terra Nova geht, will erst einmal der Umgang mit dem störrischen Mobil gelernt werden. Störrisch in erster Linie deshalb, weil die Steuerung in der uns vorliegenden Version noch sehr gewöhnungsbedürftig war. Zwar ist das Fahren im wirklich unwegsamen Gelände recht gut simuliert und das Fahrzeug reagiert realistisch auf die naturgegebenen Hindernisse – spätestens wenn ihr den Turbo einsetzt, wird zielgenaues Manövrieren, zum Glücksspiel. Größte Gefahr dabei ist, wenn ihr in einen der unzähligen Seen gelangt, denn euer Fahrzeug ist trotz seines robusten Erscheinungsbilds äußerst wasserscheu. Nur bei sehr flachen Gewässern helfen euch die aufblasbaren Reifen, die ihr jedoch zunächst erfinden müsst. Und damit wären wir beim nächsten Punkt angelangt. Jede Verbesserung des ACAM muss zuvor von allerorts herumirrenden Wissenschaftlern erst einmal erfunden werden. Und um die Idee auch zu verwirklichen, braucht ihr zusätzlich Energie in Form von herumliegenden Kristallen, die ihr durch simples Drüberfahren einsammeln könnt. Erst wenn das alles passt, könnt ihr euch die neuste technische Errungenschaft in einer der Fabriken einbauen lassen. Neben fahrtechnischen Verbesserungen, wie dem oben erwähnten Turbo und den Schwimmreifen, sind es vor allem die neuen Waffen, die euch den Kampf gegen die bösen Aliens erleichtern. Es bleibt abzuwarten, ob sich an der recht final aussehenden Version bis zum endgültigen Release noch viel ändern wird, doch zumindest die bereits genannten Steuerungsprobleme und die trotz sichtbarem Grafikaufbau recht kurze Sichtweite sollten noch verbessert werden. AB

„Die Möglichkeit, Einfluss auf neue Erfindungen zu nehmen, beschränken sich auf Kristalle Sammeln und Abwarten."

Infestation

PS

- Genre: **Space-Shooter**
- Hersteller: **Ubi Soft**
- Entwickler: **Frontier Development**

Juli 2000

- Erster Eindruck

Eher durchschnittlicher Space-Shooter mit leichtem Strategie-Einschlag



Spiele aus der Gruft

Nein, bei diesem Special handelt es sich nicht um das allseits so beliebte Horror-Genre! Die VG begab sich vielmehr auf die Spuren von Titeln, die niemals das Licht der Spielewelt erblicken durften und stattdessen als unfertiges Gerüst oder sogar komplett testfähige Version in einer staubigen Schublade vor sich hin vegetieren und bei den zuständigen Managern in Vergessehenheit geraten sind. Um welche Games es sich dabei handelt und was die Gründe für ein solch trauriges Schicksal sind, erfahrt ihr auf den kommenden vier Seiten!

Nun ist es ja nicht so, dass man die Hände über dem Kopf zusammenschlagen und die komplette Videospielindustrie verfluchen sollte, nur weil ein bestimmter Titel es nicht bis zum verkaufsfähigen Stadium schafft – schließlich gehört das eigentlich zur Tagesordnung. Große Hersteller bekommen tagtäglich Skripte und Ideen von selbst ernannten Hobby-Spieledesignern, die meistens sofort im Papierkorb landen oder über die im besten Fall kurz diskutiert wird, bevor sie wieder verworfen werden. Oder aber die In-House-Teams skizzieren auf dem Reißbrett Konzepte von neuen Spielen, von denen sich nach ein paar Wochen R&D vielleicht heraus stellt, dass sie aus welchen Gründen auch immer nicht realisierbar wären. Würde man all diese Totgeburten zur bemitleidenswerten Kategorie der gecancelten Spiele zählen, kämen auf jeden veröffentlichten Titel wahrscheinlich mehrere Dutzend davon. Was wir hier aber näher beleuchten wollen, sind solche Spiele, die es in der Produktionsphase schon relativ weit gebracht – sprich etwa bis hin zu einer lauffähigen Version – haben und denen dennoch kaltblütig vom Management der Dolchstoß versetzt wurde. Das berühmteste Beispiel aus der letzten Zeit ist sicherlich *Castlevania Resurrection*, das schlicht und ergreifend aus dem Grund aufgegeben wurde, weil der Hersteller (Konami) die angestrebte Plattform (DC) für einen Release zum Zeitpunkt der Fertigstellung (noch über ein Jahr in der Zukunft) nicht mehr für attraktiv genug ansieht und sich lieber ganz auf die PS2 konzentriert, womit wir schon bei den vielfältigen Gründen für die Notbremse aus Sicht der Hersteller angelangt sind. Welch Fügung des Schicksals übrigens: Durch den Deal mit Universal wurde Konami nun doch noch ein ganzer Packen Dreamcast-Titel (ca. zehn Stück) aufgebrummt, den das berühmte Filmstudio gerne auf der Sega-Konsole sehen möchte.

Verflossene Liebe

Aber zurück zum Thema: In Sachen Attraktivität hat vor allem das N64 derzeit zu leiden. Für die 64-Bit-Nintendo-Hardware wurden und werden die meisten Projekte eingestellt. Allen voran das immer wieder verschobene Rennspiel *Rev Limit* von Seta, das eigentlich schon kurz nach dem Launch released werden sollte und jetzt sein fragwürdiges Dasein auf den 64DD-Abstellgleis-Listen fristet, und das bereits auf der E3 '99 einen guten Eindruck hinterlassen habende Kajak-Spektakel *Wild Waters* von Ubi Soft (PR-Manager Niels Bogdan: "Auf dem N64 verkaufen sich nur noch absolute Top-Titel."). Aber auch Nintendo selbst vernachlässigt einige seiner Produkte sträflich, als da wären: Das geheimnisvolle *Riqa*, der Fun-Racer *Mini-Racers* und das RPG *Mother 3*, um



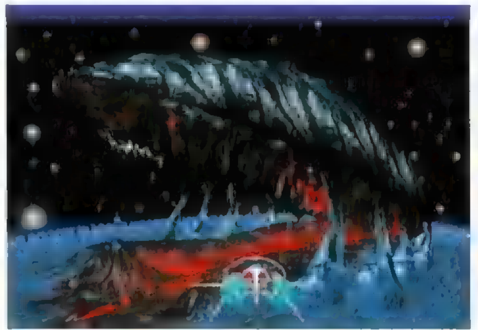
▲ Keine Vampire auf DC – wirklich schade!



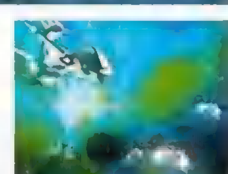
▶ Dabei sah es doch mal ▬ gut aus – Schade, Konami!

Castlevania Resurrection

System: Dreamcast
Entwickler: Konami
Genre: Action-Adventure
Zuletzt gesichtet: Als Video auf der E3 '99
Chancen auf Release: 10 Prozent







▲ Zumindest Teile des Codes dieses Shooters werden in künftigen Games weiterleben.

Geist Force

System: Dreamcast
Entwickler: Sega
Genre: Shooter
Zuletzt gesichtet: Auf der TGS '99
Chancen auf Release: 1 Prozent



▲ *ASS* war offensichtlich nicht besser als *ISS* und *FIFA* und wurde gecancelt.

Acclaim Sports Soccer

System: N64
Entwickler: Acclaim
Genre: Fußball
Zuletzt gesichtet: April '98 spielbar in der Redaktion
Chancen auf Release: Null

◀ Immerhin auf PC kam's noch raus.



▶ Kein Interesse an Polygon-Fightern zwang Argonaut zum Einstellen des Projekts für SNES.

FX Fighter

System: Super Nintendo
Entwickler: Argonaut
Genre: Beat'em Up
Zuletzt gesichtet: Im Frühjahr '95 (SNES)
Chancen auf Release: Gibt's als PC-Version



▲ Viele, viele Zombies und Monster sind uns entgangen.

▲ So sah der erste Entwurf des *Resi*-Teils aus.

Resident Evil 1,5

System: PlayStation
Entwickler: Capcom
Genre: Survival Horror
Zuletzt gesichtet: Februar '97
Chancen auf Release: 0,1 Prozent

▲ Absoluter Running Gag – die Release-Termine von Rev Limit!

Rev Limit

System: N64
Entwickler: Seta
Genre: Rennspiel
Zuletzt gesichtet: Immer mal wieder ...
Chancen auf Release: 50 Prozent (auf 64 DD)

die seit langem Totenstille herrscht. Einen gewissen sarkastischen Anstrich erreicht die ablehnende Haltung gegenüber einer Maschine übrigens, wenn man sie später wie im Falle Capcom/N64 doch wieder ins Herz schließt (*Resident Evil 0* und *Mega Man 64* sind geplant) und deshalb früher ein Titel wie *Ghouls'n'Ghosts 64*, von dem Gerüchten zufolge in Tokio Ende '96 schon Videosequenzen zu sehen und eine frühe Version spielbar waren und für die Fans ihr letztes Hemd geben würden, zum Opfer fielen. Aber wie schon Sean Connery alias James Bond den Spruch "Sag niemals nie" pflegte, wollen wir das auch beherzigen. Wir hätten schließlich z.B. auch nicht mehr daran geglaubt, dass *Jackie Chan Stuntmaster* auf PS eineinhalb Jahre nach der letzten Preview-Version noch erscheinen würde. Und tot ist auch nicht gleich tot.

Leichenfledderung

Manche eingestellten Titel dienen zumindest als willkommene Organspender (sprich Teile des Codes bzw. der Engine werden woanders verwendet) wie im Falle des wegen seiner Brutalität zurück gehaltenen 3D-Beat'em-Ups *Thrill Kill*, das in *Wu Tang: Shaolin Style* seinen geistigen Abkömmling fand, dessen insgesamte Qualität auch zwei Klassen besser ist. Oder aber Segas DC-Shooter *Geist Force*, das immerhin in Form von Artwork und gewissen Gameplay-Aspekten in anderen kommenden Games weiterleben wird. Apropos Qualität – ein weiterer Grund, in bestimmten Fällen den Rettungsanker nach dem Motto Schadensbegrenzung zu werfen, bevor für zeit- und kostenaufwendige Verbesserungen weiteres sinnloses Kapital verpulvert wird. So geschehen im Fall von Acclaim *Sports Soccer* (N64), das laut dem damaligen Producer Darren Anderson erst herauskommen sollte (ca. Mitte '98), wenn man besser ist als die *ISS*- bzw. *FIFA*-Konkurrenz. Anscheinend hat man vor diesen Fußball-Riesen mittlerweile kapituliert, denn *Turok 3* wird definitiv das letzte N64-Produkt von Acclaim sein. Ähnliches (Qualitätsmängel) wurde unlängst auch dem Fun-Racer *Looney Tunes Space Race* (N64) zum Verhängnis, von dem aber die anderen Versionen (PS und DC) wie geplant voranschreiten. Politische Gründe können auch dafür verantwortlich sein, dass wir Videospieler vergeblich auf ein heiß ersehntes Game warten. So geschehen etwa im Falle Psygnosis, die mit *WipEout 64* die Attraktivität des N64 entdeckt haben, danach jedoch zu 100 Prozent von Sony übernommen wurden und demzufolge natürlich alle kommenden Projekte und Ports wie *O.D.T. 64* zwangsweise einstellen mussten. Man kann sich das Leben aber auch selbst unnötig schwer machen wie im Fall ➔



▲ Cool – *VF2* als 2D-Beat'em-Up!

▲ Mit der dritten Dimension verschwand auch das Flair.

Virtua Fighter 2

System: Mega Drive
Entwickler: Sega
Genre: 2D-Fighter
Zuletzt gesichtet: Von wenigen Glücklichen
Chancen auf Release: Gerüchten zufolge in Mini-Auflage



▲ Da wurde wohl ordentlich die Entwicklung sabotiert!

Saboteur

System: PlayStation
Entwickler: Tigon Software/Eidos
Genre: Action-Adventure
Zuletzt gesichtet: Spielbar Mitte '99 in der VG-Red.
Chancen auf Release: 3 Prozent



◄ Wir haben's schon eigenhändig gespielt, schnüff...

▲ Einem der besten Neo-Geo-Shooter blieb eine Fortsetzung verwehrt.

Viewpoint 2064

System: N64
Entwickler:Sammy
Genre: 3D-Shoot'em-Up
Zuletzt gesichtet: Auf der Spaceworld '99
Chancen auf Release: 20 Prozent

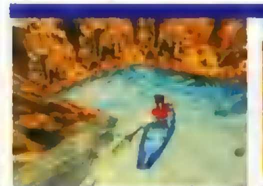


▲ *Scud Race* wird Arcade-only bleiben.

► Eine Saturn-Umsetzung sollte es werden, buahaha!

Scud Race

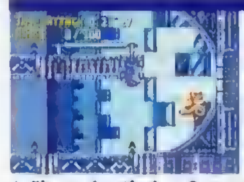
System: Saturn
Entwickler: Sega
Genre: Rennspiel
Zuletzt gesichtet: Spielbar noch nie
Chancen auf Release: Null (DC 5 Prozent)

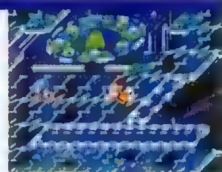


▲ Ubi Soft traute diesem Game keinen kommerziellen Erfolg zu.

Wild Waters

System: N64
Entwickler: Ubi Soft
Genre: Kajak-Racer
Zuletzt gesichtet: Auf der E3 '99
Chancen auf Release: 2 Prozent

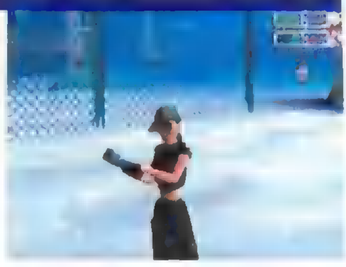




▲ Ein zu chaotisches Gameplay bedeutete das Ende für eine weitere Mega-Drive-Folge von Sonic.

Sonic The Hedgehog 4

System: Mega Drive
Entwickler: Sega
Genre: Jump'n Run
Zuletzt gesichtet: Nur Sega in-House
Chancen auf Release: 0,5 Prozent



► Ganz auszuschließen ist ein Release von *Riqa* noch nicht.

Riqa

System: N64
Entwickler: Nintendo
Genre: Jump'n Run/Action
Zuletzt gesichtet: Auf der E3 '99
Chancen auf Release: 20 Prozent

Freak Boy (wieder N64, letztes Preview in der VG 11/96) von Virgin, von dem der Design-Chef Julian Rignall so überzeugt war, dass er sich zu der Aussage hinreißen ließ, "es wäre eines der besten Spiele, die nie gemacht wurden". Was war passiert? Obwohl die Spielidee eines Charakters, der ständig seine Form ändert und Items und Waffen absorbieren kann, an sich brillant klingt, wurde der Grafik-Stil vom Management dahingehend kritisiert, nicht Nintendo-typisch, also bunt und fröhlich genug zu sein. Demzufolge wurde im Laufe der Jahre wieder von vorne angefangen, und zwar mehrere Male. Als schließlich endlich wieder eine lauffähige Version stand, lief diese so instabil, dass daraus einfach kein Spiel gemacht werden konnte – man legte *Freak Boy* entnervt auf Eis und bei diesen Minustemperaturen friert es noch heute. Nun wollen wir aber nicht länger auf dem N64 herumhacken, obwohl wir doch wahnsinnig gerne ein *Contra Spirits 64* gesehen hätten, gell Konami? Ein In-House-Team in Osaka arbeitete an dem Shooter, aber die Mannschaft wurde bald aufgelöst und auf andere Projekte verteilt. Eigentlich auch kein Wunder, wenn man sieht, wieviel Bedeutung Konami einem seiner Aushängeschilder aus 16-Bit-Zeiten in der Next-Gen-Zeit noch zumaß: Die PlaySation-Versionen wurden ins billige Ungarn zu Appaloosa (*Ecco*) gegeben und gründlich verhunzt, nachdem ein Qualitäts-Team wie Factor 5 zuviel Geld verlangte.

Virtua Fighter 2 auf Mega Drive!

Und da wären wir auch schon in seeligen Mega-Drive- bzw. Super-Nintendo-Tagen: Hättet ihr es für möglich gehalten, dass solche potentiellen Kracher wie der Platin-Classic-Saturn-Fighter *Virtua Fighter 2* für das Mega Drive (!) in spielbarer Version existierten? Kein Witz: Obwohl eigentlich schon längst tot, sah Sega aufgrund der riesigen installierten Basis '96 noch genug Absatzmöglichkeiten für eine 2D-Version ihres Beat'em-Up-Superhits, die aber im Vergleich mit *Street Fighter 2* ziemlich alt aussah, obwohl alle Charaktere und die spektakulären 3D-Moves so gut wie möglich um eine Dimension beraubt wurden. Gerüchten zufolge kam das Spiel sogar in einer verschwindend geringen Anzahl in Japan heraus. Ein weiterer potentieller Kracher – *Sonic the Hedgehog 4* (Mega Drive) wurde aus ganz anderen Gründen eingestellt. Das Gameplay sah vor, dass der Spieler sowohl Segas Maskottchen Sonic als auch den Fuchs Tails simultan kontrolliert, indem beide Charaktere durch ein elastisches Band miteinander verbunden waren. Das daraus resultierende permanente Chaos wollte man dem Otto-Normal-Spieler jedoch nicht

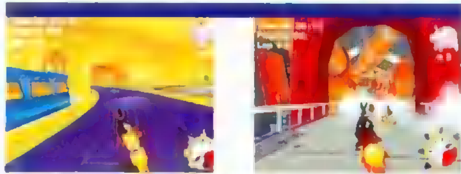


▲ Wäre ein witziger *Excitebike*-Clone gewesen.

▲ Auch Mario-Games sind nicht vor der Einstampfung sicher.

Mario Bike

System: Super Nintendo
Entwickler: Nintendo
Genre: Motocross-Rennspiel (Excitebike-Clone)
Zuletzt gesichtet: 1997
Chancen auf Release: Null


▲ Kunterbuntes Comic-Flair im Toon-Format - allerdings nicht mehr für N64-Besitzer.

Looney Tunes Space Race

System: N64
Entwickler: Infogrames
Genre: Fun-Racer
Zuletzt gesichtet: Auf der E3 2K
Chancen auf Release: 1 Prozent (N64), 100 Prozent (andere Versionen)


▲ Das hier ist die PS-Version. Von der N64-Variante existieren keine Shots.

Contra Spirits 64

System: N64
Entwickler: Konami
Genre: Action
Zuletzt gesichtet: Noch nie
Chancen auf Release: Null



▲ Good old Duke sollte es nicht bis aufs MD schaffen und Zero Tolerance Konkurrenz machen.



▲ Es wäre wohl auch ein erbärmlicher Auftritt für den Shooter-Star geworden.

Duke Nukem 3D

System: Mega Drive
Entwickler: 3D Realms
Genre: Ego-Shooter
Zuletzt gesichtet: Noch nie lauffähig
Chancen auf Release: Null



▲ Gibt's derzeit ausschließlich in bestimmten US-Videotheken auszuleihen.

Transformers

System: N64
Entwickler: Bam Ent.
Genre: Action
Zuletzt gesichtet: Auf der E3 2K
Chancen auf Release: Ausschließlich in bestimmten US-Videotheken ausleihbar


▶ Auf der E3 2K war bereits nichts mehr zu sehen von diesem Racer.

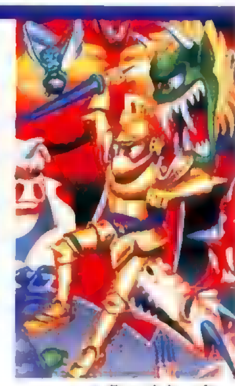

◀ War das Spiel *Micro Machines* etwa zu ähnlich?

▶ *MR* steht derzeit wahrlich auf der Kippe.

Mini Racers

System: N64
Entwickler: Nintendo
Genre: Rennspiel
Zuletzt gesichtet: Auf der E3 '99
Chancen auf Release: 30 Prozent


▲ Leider hat Capcom zu früh das N64 abgeschrieben.


▲ Es gab bereits eine spielbare N64-Version dieses Kult-Games.

Ghouls'n'Ghosts 64

System: N64
Entwickler: Capcom
Genre: Action-Jump'n-Run
Zuletzt gesichtet: Anfang '97 in Tokio
Chancen auf Release: Null

zumuten und legte die bereits spielbare Alpha-Version zu den Akten, obwohl das Spiel durchaus hübsche Jump'n-Run-Optik zu bieten hatte. An den Looks scheiterten dagegen einige Super-Nintendo-Games von Nintendo selbst. Obwohl technisch revolutionär, ließ die blutleere und karge Polygon-Optik eines *Starfox* den typischen SNES-Spieler kalt, so dass das mit teuren FX2-Extra-Chip versehene Sequel kurzerhand von der 16-Bit- auf die 64-Bit-Plattform gehievt wurde und statt *Starfox 2* dann auf den Namen *Starfox 64/Lylat Wars* hörte. Nicht viel besser erging es dem hässlichen Polygon-Prügler *FX Fighter* von Argonaut (*Red Dog*), das auf Konsolenebene komplett eingestellt und lediglich einen PC-Release entgegen sehen durfte. Die damaligen Spieler waren eben einfach noch nicht reif für die Polygon-Technik und bevorzugten stattdessen die hübsche Render-Konkurrenz vom Schlage eines *Donkey Kong Country* oder dem indizierten *Instinkt-Beat'em-Up* von Rare. Last but not least gibt's auch noch einen ganz simplen und ganz und gar nicht traurigen Grund für gecancelte Spiele: Sie werden schlicht und ergreifend umbenannt, wie z.B. bei Ubi Softs *Ed* (jetzt *Tonic Trouble*), *Sprocket* (*Rocket – Robot on Wheels*) oder SNKs *Survivor* (*King of Fighters*). Zu guter Letzt haben wir für euch noch ein wenig Totengräber gespielt und Screenshots zu den genannten und anderen interessanten, gehypten, aber auf "Indefinite Hold" – so der gängige Industrie-Ausdruck für eingestampfte Spiele – gesetzten Titeln aus den Archiven an Land gezogen.

Selbst ist der Mann

Mittrauern ist übrigens erlaubt! Und immer bedenken: Nichts ist hundertprozentig, aber bei einigen der genannten Spiele ist ein Release mittlerweile so wahrscheinlich wie ein WM-Sieg der deutschen Mannschaft 2002 in Japan oder dass *Shinys Messiah* doch noch irgendwann für die PlayStation erscheint. Sollte der Schuh zu sehr drücken, könnt ihr euch ja an der Website www.geocities.com/bioflames ein Beispiel nehmen und Eigeninitiative zeigen und den Hersteller mit einer Unterschriftenaktion/E-Mail-Aktion dazu bewegen, euren Lieblingstitel doch noch rauzubringen. Im angegebenen Fall handelt es sich um die erste Version des indizierten zweiten Teils von Capcoms Zombieschocker-Serie, die Anfang '97 schon zu ca. 70 Prozent fertig gestellt war (siehe Screenshots in der VG 1 und 2/97), aber wieder komplett verworfen wurde, weil es sich angeblich zu ähnlich wie der erste Teil spielte (tun das nicht eigentlich alle *Resident Evils*?). Im Licht des aktuellen *Code: Veronica* würde es aber wohl keinen Sinn machen, das Spiel noch zu beenden, aber wer weiß – vielleicht als Bonus Disc zu *Resident Evil 4* auf PS2? RK

VIDEO GAMES

100% Test

Games auf dem Prüfstand

GETESTET: 48 GAMES

COLD BLOOD

VG-Crew



Jan (aka Gecko)
Nervte diesen Monat ständig, er wolle endlich *Metal Slug 3* spielen. Ralph rückte das Testmuster aber nicht raus, denn das musste zurückgeschickt werden. Nun schmollt er und gibt ihm trotzdem unten den Betrüger!

SPIELT ZUR ZEIT
- Gauntlet Legends, DC
- Catan – die erste Insel, PS
- Metal Slug 3, Neo Geo

e-mail jan.binsmaier@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)
Der Typ hat sie doch nicht alle! Er fuhr doch glatt zum EM-Spiel Deutschland vs. England – und holte sich die verdiente Packung ab. Fußball kann doch sooo geil sein – warum ein Negativ-Beispiel ansehen?

SPIELT ZUR ZEIT
- Cold Blood, PS
- Metal Slug 3, Neo Geo
- Silent Bomber, PS

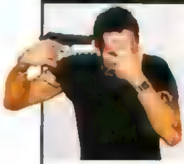
e-mail ralph.karels@future-verlag.de



Christian (aka ToX)
So ein junger Hund ist klasse! Dumm nur, wenn man ihn mit den Dingen ernährt, die man selber zu sich nimmt: Almdudler, Kaiserschmarrn, Mozartkugeln und Sachertorte. Das kann nur in die "Hose" gehen...

SPIELT ZUR ZEIT
- Frontschweine, PS
- Front Mission 3, PS
- Dragon's Blood, DC

e-mail christian.daxer@future-verlag.de



Axel (aka Äxl)
Je mehr Sonne scheint, desto bräuner wird er. Wie? Das ist logisch? Ist es nicht, denn seine gestressten Kollegen sind blass wie die Nacht. Was uns das sagt? Keine Ahnung – wir müssen arbeiten! (Der faule Kerl!)

SPIELT ZUR ZEIT
- Deep Fighter, DC
- Frontschweine, PS
- Gauntlet Legends, DC

e-mail axel.boumalit@future-verlag.de



Sönke (aka Sanka)
Sanka Superstar! Zweimal war er in RTL2 zu sehen und beide Male hagelte es Fanpost wie Sau. Nun überlegt er schon, wie seine eigene Show heißen soll: Die Schwammerl-Parade? Sanka Total? Pokémon 2000?

SPIELT ZUR ZEIT
- StarCraft 64, N64
- Frontschweine, PS
- FIFA Soccer World Championship, PS2

e-mail soenke.siemens@future-verlag.de

VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	Front Mission 3	PlayStation	87%
3	Silent Bomber	PlayStation	86%
4	Frontschweine	PlayStation	85%
5	Marvel vs. Capcom	Dreamcast	[illegible]
6	Fur Fighters	Dreamcast	[illegible]
7	Gauntlet Legends	Dreamcast	[illegible]
8	Catan – die erste Insel	PlayStation	82%
9	Destruction Derby Raw	PlayStation	79%
10	Plasma Sword	Dreamcast	79%

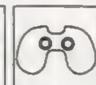


Zeichenerklärung


unterstützt DC-Vibration Pack


unterstützt N64-Rumble Pak


unterstützt PS-Dual Shock

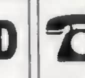


unterstützt Analogstick(s)


unterstützt Lenkräder



unterstützt 3D-Sound

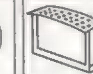
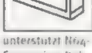
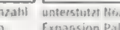


Internet-fähiges Spiel



gibt die Anzahl der GDs an


gibt die Anzahl der CDs an




unterstützt N64-Expansion Pak


Batterie-Save (Game Boy)


speichert auf Modul



speichert auf Conroller Pak

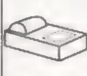

speichert auf Memory Card

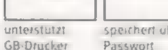

unterstützt DC-Tastatur


unterstützt DC-VGA-Box



unterstützt DC-Visual Memory


unterstützt Multi-Tap



unterstützt GB-Drucker

PWD
speichert über Passwort


deutsche Texte im Spiel


Sprachausgabe in Deutsch


englische Texte im Spiel



Sprachausgabe in Englisch

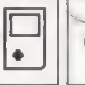

japanische Texte im Spiel



Sprachausgabe in Japanisch

Anzahl der Spieler


Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich


Maus-Unterstützung





IN COLD BLOOD

Cold Blood

Muss *Metal Gear Solid* um seinen Thron fürchten? Diesmal nicht – lest warum!

Die Zeit bis zum Release von *Metal Gear Solid 2* ist noch lang. Da kommt uns das schmackhafte Agenten-Süppchen von den *Broken Sword*-Machern Revolution als Snack zwischendurch gerade recht. Dass uns die Geschichte um den englischen Agenten John Cord dabei fast im Hals stecken geblieben ist, hätten wir nach der aussichtsreichen Preview-Version jedoch nicht vermutet.

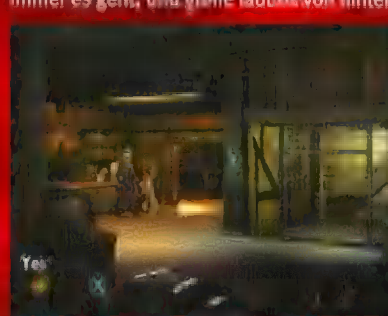
Ein Spiel wie ein Film hat uns Charles Cecil versprochen (siehe auch Interview) und genauso startet *Cold Blood* auch: Ein feines Render-Intro mit Hollywood-reifen Schnitten, ausgefeilten Kameraperspektiven und ersten Hinweisen auf die Erzählstruktur des Titels macht Lust auf mehr. Ihr erfahrt, dass ihr als M16 Agent gerade in der feindlichen Folterkammer redet wie ein Wasserfall und eure bereits erlebten Stationen nun quasi nachspielt. Wie perfekt wirken die Übergänge von FMVs zu den vorgerenderten Szenarien im *Resident Evil*-Stil und unheimlich atmosphärisch kommen die Dialoge mit den mit einem kuriosen russischen Akzent palavernden Akteure. Doch schon bevor ihr mit Hilfe der Überredungskünste eures Informanten Gregor Kostov in die erste Location eindringt, kommen die ersten der ziemlich langen Liste an Schwachstellen an die Oberfläche, die euch nur allzu bald die Lust an der wirklich gut gelungenen Film-Noir-Atmosphäre verleiden sollen. John Cord bewegt sich ziemlich träge und scheint stets irgendwie "nachzudriften", was ein schnelles und zielgerichtetes Manövrieren in den Render-Locations deutlich erschwert. Dieses Problem wird auch dadurch nicht leichter, dass man stets versucht hat, einen so monumentalen Eindruck wie möglich von den Sets durch eine sehr weit entfernte Kamera zu schaffen. Tiefenwirkung schön und gut, aber wenn die dann nur noch wenige Pixel große Spielfigur dann noch deutlich winzigere Objekte entdecken und lokalisieren muss, die sich nicht im Geringsten von der Background-Grafik abheben, sollte man vorher seinen Augenarzt konsultieren oder auf einen Projektor ausweichen. Auch hier hat Capcoms *Resident Evil* gezeigt, wie's geht: Ein kurzes Blinken des interessanten Gegenstands erspart viel Ärger und unnütze Herumsucherei. Besonders, wenn man auch noch pixelgenau stehen muss, um eine Interaktion zu erzwingen. Da werden Erinnerungen an *Broken Sword* wach. Überhaupt drängte sich während der Test-Session immer mehr der Verdacht auf, *Cold Blood* sei eigentlich für eine Maus-Unterstützung konzipiert gewesen, die dann letztendlich gecancelt wurde. Ein weiteres Indiz dafür sind die Action-Sequenzen, die zum Teil recht unfair ablaufen. Zum einen reagiert euer Spezialagent oft zeitverzögert (zwischen dem Drücken des Triggers, dem Knall des Schusses und dem Umfallen des getroffenen Wachpostens vergeht oft eine geraume Zeit, die irgendwo in den Schaltkreisen der PlayStation verloren gegangen zu sein scheint).

KI und Animation unter Durchschnitt

Auch die KI präsentiert sich inkonsistent, d.h. man weiß nie so recht, was in den Gehirn-Zentralen der Wachen vor sich geht. Manchmal weckt das Schussgeräusch eurer Knarre ganze Heerscharen von Schergen, die euch umgehend zum Sieb machen (John hält so gut wie gar nichts aus), ein anders Mal wieder scheinen sie auf ihren Ohren zu sitzen oder tun einfach sinnlose Dinge wie zum Platz des gerade Erledigten zu laufen und dessen Position einzunehmen, ohne sich im Geringsten um den Übeltäter (also uns) zu kümmern. Die Devise lautet aber sowieso wie bei *MGS*: Verstecke dich, wann immer es geht, und greife lautlos von hinten

▲ Manche der russischen Bürokraten sind eher zu gewinnen, wenn ihr zuerst über Fußball quatscht oder sie gleich mit der Waffe bedroht.

▲ Der Prof wird erst dann gesprächiger, wenn ihr ihn über seine Tochter Alexandra ausfragt.



▲ Gute Frage: Sich gegenüber dem Minenarbeiter als der flüchtige US-Agent ausgeben oder nicht?

Shortcut

- ausgeklügelte Storyline
- mit 2 CDs recht umfangreich
- sehr hübsche Render-Szenarios
- gute Lichteffekte und FMVs
- exzellente englische Sprecher
- Instant-Save-Feature
- schreckliche Steuerung
- mangelhafte KI
- unfaire Action-Sequenzen
- fehlen von Animationsphasen
- immer wieder deutliche Ruckler
- exzessive Ladezeiten
- oft keinerlei Puzzle-Hinweise
- Kamera meist zu weit entfernt



Interview mit Charles Cecil von Revolution



VIDEO GAMES: Stellen Sie sich doch mal kurz vor.
Charles Cecil: Ich bin der Mitbegründer von Revolution Software, die in der mittelalterlichen Stadt York in England angesiedelt ist. Wir haben 1990 angefangen und seitdem die Adventures *Broken Sword 1,2* herausgebracht, die sich in Europa über 1 Million Mal verkauften. Mit *Cold Blood* haben wir gerade unser ehrgeizigstes Projekt in Angriff genommen und abgeschlossen.
VG: Worum handelt es sich da?
CC: *Cold Blood* verbindet fesselnde Handlung mit hinterhältiger Action (Anm. d. Red.: Oh ja, da hat er Recht!) zu einem epischen Spionage-Abenteuer. Die Story stammt von professionellen Drehbuchautoren und zaubert eine Hollywood-reife Geschichte auf den Screen. Unser Ziel war es, einen Titel zu entwerfen, der wie ein Film wirkt, aber wie ein Spiel funktioniert.
VG: Können Sie uns etwas über die Story verraten?
CC: Die Geschichte ist in naher Zukunft in einer fiktiven Stadt namens Vologia angesiedelt, die sich [illegible] Russland unabhängig machen will. Der Spieler übernimmt die Rolle von John Cord, einem britischen M16-Agenten, um das Verschwinden eines amerikanischen Spions aufzuklären. Was als Routine-Auftrag beginnt, mündet bald in einen Wettlauf um die Rettung der Menschheit.
VG: Inwiefern ist *Cold Blood* wie ein Film?
CC: Wir haben uns da auf zwei Aspekte konzentriert: Die Handlung und die Optik. Als Erstes haben wir uns gründlich über die Erzähltechniken des Films informiert und uns überlegt, wie wir diese auf ein Videospiel übertragen können. Wir wollten darüber hinaus eine starke emotionale Bindung zwischen dem Spieler und der Hauptfigur und eine moderne Erzählstruktur mit Zeitsprüngen schaffen. So entsteht eine Spannung, wie es sie bei Spielen noch nie gegeben hat. Was die Optik betrifft, so wollten wir viel mit Licht und Schatten arbeiten und so einen zeitgemäßen Film Noir schaffen. Besonders stolz sind wir auf die realistischen Schatten der Hauptfiguren, die von den Wachen entdeckt werden können.
VG: Gibt es Filme, die Sie inspiriert haben?
CC: Ja - "Pulp Fiction" und "Die üblichen Verdächtigen". Das Prinzip der Rückblende in *Cold Blood* orientiert sich an Letzterem.
VG: Wie kamen die erstaunlichen Render-Grafiken zustande?
CC: Wir haben inzwischen reichlich Erfahrung mit der PlayStation und nutzen all ihre Möglichkeiten voll aus. Die Figuren können [illegible] allen möglichen Kamerawinkeln betrachtet werden, wodurch entweder eine Atmosphäre der Spannung oder der Isolation entsteht, je nachdem, ob man die jeweilige Szene von unten oder oben beleuchtet.
VG: Wie viele Leute haben an diesem Projekt mitgearbeitet?
CC: Wir haben *Cold Blood* vor über drei Jahren mit 20 talentierten Programmierern, Grafikern und Trickfilmzeichnern begonnen. Dazu stießen dann noch mit Neil Richards ein Drehbuchautor der BBC, Edward Hall (Theater-Regisseur des Jahres), Barrington Pheloung (Komponist für Film und Fernsehen) und Bob Keen (Spezialist für Spezialeffekte, hat auch an "Total Recall" und "Star Wars" mitgearbeitet).
VG: Wie geht's nun mit Revolution weiter?
CC: Wir waren schon immer offen für neue Technologien. Der Sprung von PlayStation2 zur aktuellen Hardware ist dermaßen groß, dass wir ganz neue Methoden des Spieldesigns brauchen. Die Emotion Engine der PS2 gibt uns endlich die Möglichkeit, all unsere kreativen Vorstellungen von echtem Feeling in interaktiver Umgebung umzusetzen. Revolution ist für eine bestimmte Art von Spielen bekannt, bei der wir bis jetzt stets an die Hardware-Grenzen stießen. Diese Hürde wird nun fallen...
VG: Wir bedanken uns für das Gespräch.

Die Sache mit der Review-Version

■ Nachdem Revolution die ersten schlechten Reviews von den europäischen Fachmagazinen erhalten hat (u.a. eine 4 [illegible] 10 [illegible] unserem englischen Schwester-Magazin "Edge", bekam man offensichtlich Panik und versprach vor allem in den Bereichen Animation und Ladezeiten Nachbesserung. Geduldig warteten wir also brav bis zum Ende des Redaktionsschlusses, nur um zu sehen, dass immer mehr Tests in der Fachpresse erschienen. Aus Gründen der Aktualität wollen wir euch also *Cold Blood* [illegible] nicht vorenthalten, auch weil aus festem Glauben an die Zusage Sonys, eine neue Version zu liefern, dieser Platz bis zum Schluss freigehalten wurde. Sollte sich dennoch etwas Gravierendes ändern, werden wir euch in der nächsten Ausgabe natürlich informieren – im Moment sieht´s eher nicht so aus und deshalb hier der umfangreiche Test..



Fear Effect

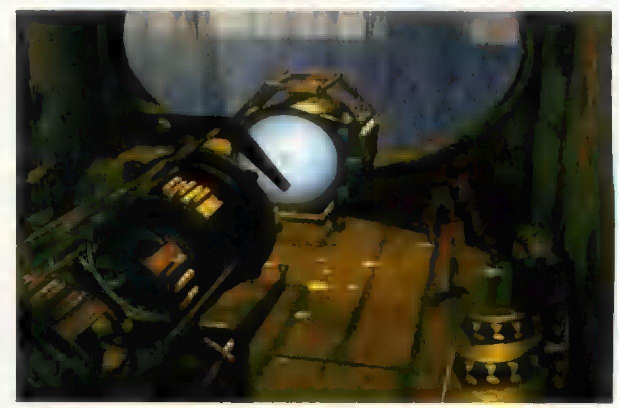


▲ **Genauso atmosphärisch, aber mit wesentlich besserer Technik: Sexy Hana Tsu Vachel in *Fear Effect* – hier bereits im Sequel zu sehen.**

Das bessere Film-Spiel

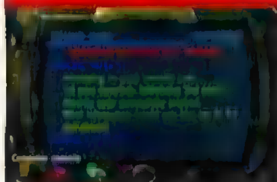
■ ist eindeutig die von chinesischer Mythologie angehauchte Saga um die Söldnerin Hana Tsu-Vachel, die trotz ausgefeilterer Render-Animationen nicht mit derartigen technischen Problemen zu kämpfen hatte wie *Cold Blood* und in der VG 05/00 eine verdiente Spielspaßwertung von [illegible] Prozent bekam.

an. Da kommt einem das dynamische Licht- und Schatten-Spiel zugute, das es erlaubt, sich in einem dunklen Fleckchen zu verstecken und die Wachen im geeigneten Moment hinterrücks mit einem Schlag niederzustrecken, d.h. wenn einem nicht die Steuerung oder Animation einen Strich durch die Rechnung machen. *Cold Blood* kommt nämlich sehr oft sehr stark ins Ruckeln und der Hauptdarsteller schwebt dann regelrecht in der Luft auf der Suche nach der nächsten Animationsphase. Auch der Übergang zwischen zwei Kameraeinstellungen bzw. zwei Render-Bildern hätte wesentlich smoother sein müssen – von Data-Streaming wie im deutlich besseren *Fear Effect* von Kronos/Eidos offensichtlich keine Spur. Unfreiwillige Komik kommt übrigens schon auf, wenn ihr einem Gangster eine verpasst und dieser getroffen zu Boden sinkt und die nächste Einstellung ihn schon auf dem Boden zeigt, ohne dass er überhaupt gefallen ist! Das alles kostet *Cold Blood* eine Menge Flair wie auch die teilweise harten Rätsel-Nüsse, die nur mit viel Probieren zu lösen sind, unnötig viele Leben kosten und euch ein ums andere Mal die horrenden Ladezeiten auskosten lassen. Gott sei Dank gibt's wenigstens ein Instant-Save-Feature, das euch jederzeit speichern lässt.



▶ **Diesen interessanten Partikelbeschleuniger benutzt ihr, um die dahinter liegende Glasscheibe [illegible] zerschießen.**

Agenten-Hi-Tech



▲ **Das Remora Gadget gibt euch stets einen guten Überblick über die Räume und deren Bewacher.**

■ Was Solid Snake hat, besitzt John Cord schon lange! Mit dem Remora Device könnt ihr einige interessante Dinge anstellen. U.a. kann mit anderen Personen Kontakt aufgenommen und Hilfe angefordert werden, eine Datenbank ausgefragt und via Uplink fremde Rechner auf der Suche nach Informationen angezapft werden. Außerdem fungiert das Teil als mobile Karte, die euch stets sämtliche Räumlichkeiten mit den dazu gehörigen Wachen zeigt. Fein, fein!

Massig Render-Material

Umfangreich [illegible] sich wäre die *Kaltblut*-Saga schon (ihr dürft mit ca. 20 Stunden Spielzeit rechnen) – ob allerdings die Spielerschaft so geduldig sein wird wie wir

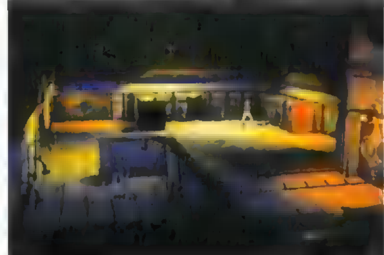


▲ Hier belauscht John Cord eine geheime Unterhaltung zwischen dem mürrischen Professor und seiner chinesischen Gespielin.



▲ Überall, [illegible] diese fetten Computer-Terminals stehen, könnt ihr euch via Remora-Uplink einloggen.





▲ Hier ein Beispiel für zwei der großen Probleme in *Cold Blood*: Erstens ist die Kamera viel zu weit vom Geschehen weg (könnt ihr euch noch erkennen) und zweitens die abgehackten Animationen: Ihr schlagt die Wache und in der nächsten Sekunde liegt sie am Boden – wo ist nur der Weg dazwischen?

"Manche Wachen schießen sofort, nachdem sie einen gerade eben noch freundlich herein gewunken haben, oder rennen an John vorbei, um wie eine Salzsäule den Platz des gerade eben Erschossenen einzunehmen."

und zähneknirschend die Technik-Lapsusse in Kauf nehmen wird, um den nächsten der teilweise wirklich atemberaubenden Render-Screens zu Gesicht zu bekommen, darf angezweifelt werden. Jammerschade um den wirklich guten Adventure-Ansatz, der doch auch so viele positive Seiten zu bieten hat: Ihr könnt Gespräche beeinflussen, indem ihr gezielt nach bestimmten Themen fragt, euch in Computer-Terminals einhackt und Informationen extrahiert, mit denen ihr dann Leute kompromittiert, die euch vorher nicht Rede und Antwort stehen wollten, Items kombinieren und vieles mehr. Auch Soundeffekte und Musik sind eine Klasse für sich (wir hatten ja schon im Preview berichtet, dass die zahlreichen Audio Tracks ohne Komprimierung auf über sieben CDs Platz gefunden hätten). Leider hakt es auch in diesem Punkt dahingehend, dass entscheidende Musik-Stellen aufgrund von Speicher-Problemen entweder zu spät oder gar nicht einsetzen, was ebenfalls erneut ein Bröckchen Atmosphäre kostet. Das summiert sich insgesamt alles und läßt *Cold Blood* damit weit hinter den eigenen Erwartungen von Revolution zurückfallen und als ernsthaften *MGS*-Konkurrenten deutlich scheitern. Wenn ihr ein Spiel bevorzugt, das sich wie ein Film anfühlt, dann greift zu *Fear Effect*. Das wirkt in der Gesamtkonzeption einfach ausgereifter und macht weitaus weniger Fehler in den Details, wodurch der Spaß-Faktor deutlich in die Höhe schnellt. RK

◄ Manche der Render-Locations sind wirklich atemberaubend – wenn da nur die schlampigen Animationen und die furchtbare Steuerung nicht wären.

▲ Die Action-Sequenzen sind dank der Steuerung und Unfairneß jedesmal ein Ärgernis und enden meist mit eurem Ableben und dem daraus resultierenden dicken Ladezeiten.



Geht so!

„Es hapert an der Technik"

Ralph's Meinung:

■ Schade, schade – da sind die Point'n-Click-Jungs [illegible] Revolution über die Technik-Hürde gestolpert. Was nützt die schönste Geschichte mit den leckersten Render-Szenarios und eindrucksvollen englischen Sprechern, wenn die Hauptfigur abgehackt und zeitverzögert durch die Gegend läuft, als wenn die PlayStation einen Wackelkontakt zu bewältigen hätte. Mit einer *Resident Evil*-Steuerung wäre sicher noch einiges zu retten gewesen, aber auch in diesem Punkt treibt *Cold Blood* den Spieler [illegible] vielen Stellen zur Weißglut: Ein störrischer Esel lässt sich sicher einfacher durch die Gegend lenken als John Cord. Dazu kommen dann noch unfaire Stellen, keinerlei Puzzle-Hinweise (Items heben sich nicht aus den Render-Backgrounds hervor) und eine inkonsistente KI. Manche Wachen schießen sofort, nachdem sie einen gerade eben noch freundlich herein gewunken haben, oder rennen an John vorbei, um wie eine Salzsäule den Platz des gerade eben Erschossenen einzunehmen. Tja, und trotz Instant-Save-Feature zehren die heftigen Ladezeiten deutlich an den Nerven. *Cold Blood* bietet zwar viel Spiel fürs Geld, doch ist sehr anzuzweifeln, dass bei diesen Technik-Patzern viele Spieler bis zum Ende der zweiten CD bei der Stange bleiben werden.

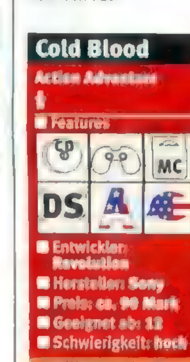
Filmchen für zwischendurch:







▲ Hier ein Beispiel für die gelungenen Übergänge zwischen Render-Locations und FMVs.





Cold Blood

Action Adventure

■ Features

CD · MC · DS

■ Entwickler: Revolution
■ Hersteller: Sony
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: hoch

Grafik · Musik · Sound

SPIEL SPASS 60%


▲ Gegen den Drachen am Ende der Bergwelt habt ihr ohne die Eisaxt kaum eine Chance.


▲ In die ersten Level könnt ihr jederzeit zurückkehren, um euch mit Gold und Erfahrungspunkten auszurüsten.

Gauntlet Legends

Besser sah die Neuauflage des Klassikers nie aus – aber ist die wirklich gut?

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Mein Gott, was haben wir uns in der Redaktion auf die DC-Version dieses, dank des fesselnden Arcade-Automaten zu neuem Ruhm gekommenen Klassikers gefreut. Nach der hervorragenden N64-Variante konnte das Game auf dem leistungsfähigeren Dreamcast nur noch besser werden – sollte man meinen.

Am eigentlichen Gameplay hat sich erwartungsgemäß nicht viel geändert. Noch immer ist es eure Aufgabe, alleine oder mit bis zu vier tapferen Kämpfern Skorne in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Bevor es allerdings soweit ist, müssen erst 13 in weitläufigen Leveln versteckte Runen gefunden werden. Und diese sind alles andere als leicht zu bergen. Die einzelnen Stages sind nur so gespickt mit grässlichen Monstern, Trollen und Untoten, die bis zur Zerstörung der legendären "Monstergeneratoren" ohne Ablass auf euch zustürmen. Als ob das nicht genug wäre, müsst ihr jeden eurer Schritte mit Bedacht tun, denn an jeder Ecke warten gemeine Fallen auf euch. Oft wollen vor dem Erreichen des rettenden Ausgangs zusätzlich noch recht anspruchsvolle Schalterrätsel gelöst werden. Zum Glück erwarten euch in den Level neben oben genannten Hindernissen viele versteckte Schätze und Extrawaffen, mit deren Hilfe sich der Kampf um einiges einfacher gestaltet. Und gegen die Endgegner, die euch nach jeder Welt erwarten, habt ihr ohne die jeweiligen, besonders knifflig versteckten Special-Items sowieso keine Chance. Mit zunehmender Erfahrung erhalten eure Kämpfer Erfahrungspunkte und steigen somit ganz Rollenspiel-typisch um Erfahrungsklassen (in der deutschen Version interessanterweise Niveau) auf. Je nach gewähltem Charakter erhöhen sich dadurch neben der Fähigkeit, Treffer einzustecken, auch die spezifischen Eigenschaften. So ist es beispielsweise einem Kämpfer möglich, um einiges stärker zuzuschlagen oder aber einem Magier auf stärkere und durchschlagendere Zaubersprüche zurückzugreifen. Der jeweilige Stand der Erfahrungspunkte und damit die Dauer bis zum nächsten Level-Up lässt sich aber leider nicht, wie beispielsweise in der N64-Version, jederzeit einsehen. Neben den Erfahrungspunkten können für das in den Leveln erbeutete Gold zusätzliche Upgrades der Eigenschaften gekauft werden. Leider haben die Entwickler aus irgendeinem Grund versäumt, die in den


▲ Leider könnt ihr diesen Vogel nicht mit in den Ausgang nehmen und zu Geld machen.



Axel's Meinung:

Was hätte aus diesem Titel alles werden können? Hätten die Entwickler nicht bei einigen kleinen, aber den Spielspaß merklich beeinflussenden Features gespart, hätte die DC-Version die Krönung der *Gauntlet*-Serie werden können. So bleibt trotz neuer Charaktere und einem noch besseren Leveldesign ein bitterer Nachgeschmack. Wer aber mit den erwähnten Einschränkungen leben kann und zudem viel mit anderen zusammen zockt, kommt an diesem Titel auf keinen Fall vorbei. In geselliger Runde gibt es immer noch nichts Schöneres als gemeinsam auf Monsterjagd zu gehen. Auch wenn die N64-Version unserer Meinung nach immer noch mehr Spaß bringt.

Shortcut

- gute Grafik
- neues Leveldesign
- unzählige Secrets und Geheimlevel
- neue Charaktere
- präzise Steuerung
- ☹ schlechte Statusanzeige
- ☹ miese Itemverwaltung ohne Verkaufs- & Sammeloption
- ☹ verschmerzbare Slow-Downs bei vielen Gegnern




▲ Umso weiter ihr in die Welt von Gauntlet eintaucht, desto komplexer werden die Level.


▲ Mit Extras wie dem Fünffach-Schuss ist selbst großen Gegnermengen leicht beizukommen.


▲ Gerade die neu hinzugekommenen Charaktere verfügen über witzige Specialmoves.



▲ An die wirklich wichtigen Items (Schalter, Runensteine und Endgegnerwaffen) gelangt ihr erst nach einigem Suchen. Achtet besonders auf hinterhältige Angriffe von oben. Von dieser Position seid ihr fast machtlos.

anderen Umsetzungen mögliche Option einzubauen, Special-Items ebenfalls zu Geld zu machen. So bleibt euch nichts anderes übrig, als z.B. magische Gegenstände direkt an Ort und Stelle zu verwenden. Durch dieses Manko fällt leider viel vom Jäger- und Sammler-Reiz der anderen Versionen weg.

Ansonsten spielt sich *Gauntlet Legends* jedoch hervorragend. Sowohl die äußerst präzise Steuerung, mit der ihr euren Charakter immer unter Kontrolle habt (es stehen euch aber auch nur die Funktionen Turbo, Magie und Angriff zur Verfügung), als auch die intelligent platzierte Kamera machen die Jagd durch die verwinkelten Abschnitte zum Vergnügen. Bei mehreren Mitspielern sollte aber die Marschrichtung abgesprochen werden, da es sonst schnell passieren kann, dass einer der Kämpfer in einer Sackgasse voller Monster hängen bleibt. Grafisch erfüllt das Game durchaus die Erwartungen, die man an die Dreamcast-Version gestellt hat. Zwar könnten die Einsätze der Specials ein wenig spektakulärer aussehen, doch dafür werdet ihr mit sehr schönen und abwechslungsreichen



▲ Hier seht ihr die drei neuen Charaktere: den Dwarf, der eher behäbig zur Sache geht, den Hofnarren, der mit Bomben um sich wirft und den Ritter, ähnlich dem Warrior.

Texturen und abgedrehten Monstern verwöhnt. Auch der anfänglich recht dünne Sound, insbesondere die irgendwie weit entfernt klingende Sprachausgabe tönt aus guten Lautsprechern (Dolby-Surround) äußerst packend. AB



▲ Durch ein Special-Item könnt ihr die Gegner schrumpfen lassen. Da muss man nur noch drauftreten.



▲ Gerade im Multiplayer-Modus müsst ihr aufpassen, dass ihr nicht ein Partymitglied versehentlich isoliert.


▲ Die PS-Version kommt weder in den Bereichen Texturvielfalt, Animationen noch Präsentation an die anderen Konsolenumsetzungen heran.

Gauntlet Legends

Auf dem N64 toll, auf dem DC ok...

Neben der N64 und DC-Version schneidet die PlayStation-Adaption leider mit Abstand am schlechtesten ab. Und das liegt nicht nur an den eingeschränkten Hardware-Möglichkeiten der vergleichsweise ältesten Konsole.

Zwar wurde hier die bei der DC-Version so sträflich vermisste Verkaufsfunktion beibehalten, doch dafür krankt das Game an anderen Tücken. So müsst ihr selbst, wenn ihr stolzer Besitzer eines Multi-Taps seid, mit einem 2-Player-Modus vorlieb nehmen, gerade bei einem eindeutigen Multiplayer-Game wie *Gauntlet* ein unverzeihliches Manko. Andererseits ist die Grafik-Engine bereits im Solo-Spiel schnell an ihre Grenzen gebracht. So kommt das Scrolling bei mehreren Objekten gleichzeitig (und das ist bei *Gauntlet* fast ständig der Fall) merklich ins Stocken, und auch die virtuelle Kamera verrichtet ihre Dienste eher schlecht als recht. Selbst die Soundeffekte klingen dünner als es von der PS zu erwarten gewesen wäre und stören die Atmosphäre mehr, als sie sie unterstützen. Einzig die Steuerung weiß zu überzeugen und geht recht locker von der Hand. AB



▲ Und dieses mickerige Bürschen soll wirklich ein Krieger sein?

Gauntlet Legends
Hack'n Slay
Features

- Entwickler: Midway
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel – schwer

Grafik	Musik	Sound
[illegible]	[illegible]	[illegible]

SPIELSPASS 53%

Naja!

Axel's Meinung:

Wenn man nie eine Version dieses Games zu Gesicht bekommen hat, dann kann man sich vielleicht damit anfreunden. Verglichen mit den bereits getesteten Versionen mutet diese Version geradezu wie ein schlechter Witz an. Wer immer in den Genuss von *Gauntlet Legends* kommen möchte, sollte besser noch eine weitere Konsole sein Eigen nennen. Immerhin bietet die N64-Version das ausgeprägtere Gameplay, und das DC kann zumindest mit neuem Leveldesign und mehr Charakteren aufwarten.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Fur Fighters

Don't mess with the family!

Shortcut

- cooler Humor
- riesige Areale
- witzige Animationen
- grooviger Soundtrack
- viel Abwechslung
- sechs Charaktere mit verschiedenen Fähigkeiten
- zu wenige Missionsziele
- Level im Multiplayer-Mode etwas zu klein + Slowdowns

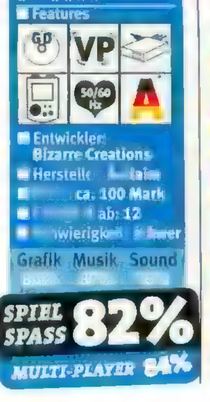
Vor vielen Jahren gab es im Land unserer kleinen Pelzknäuel einmal einen furchtbaren Krieg gegen einen übergeschnappten Kater namens General Viggo. Viggo dachte doch tatsächlich, er könne die Weltherrschaft an sich reißen... Zu seinem Pech hat er damals aber nicht mit den *Fur Fighters* gerechnet, die ihm kräftig den Hintern versohlten und seinen Plänen einen gehörigen Strich durch die Rechnung machten.

Doch Katzen haben ja bekannterweise so um die neun Leben – Viggo ist back! Und diesmal will er – mal was ganz Neues – die Weltherrschaft an sich reißen. Die Bösewichte heutzutage lassen sich auch nichts Originelles mehr einfallen...

Doch um sein Vorhaben zu verwirklichen, benötigt der Miesepeter Unmengen an Kohle, die er durch verschiedene ungesetzliche Methoden (sprich: Raub, Mord, Rufschädigung und diverse Sachen, die dem Jugendschutz unterliegen) aufzutreiben hofft. Damit ihm die *Fur Fighters* diesmal jedoch nicht in die Quere kommen, entführt er deren Familien, um sie so zu erpressen und ruhig zu halten. Ein echter Kämpfer lässt sich natürlich von solchen miesen Aktionen nicht einschüchtern, und so machen sich unsere sechs Freunde auf, ein weiteres Mal gegen den Kater in den Krieg zu ziehen, ihre Familien zu befreien und die Welt vor der drohenden Tyrannei zu schützen.

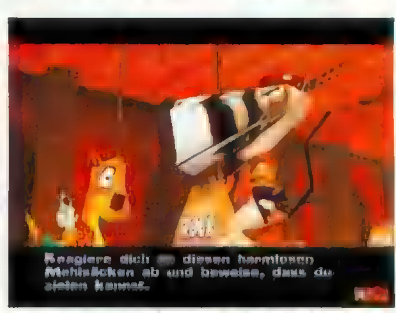
Klein, niedlich, süß...

Ein kleines Problem gibt es dabei allerdings: Um in die einzelnen Locations, in denen Viggos Schergen ihr Unwesen treiben, zu gelangen, bedient sich die tierische Meute einer Art Beam-Technologie – Und irgendwas stimmt mit dem Teleporter nicht (Scotty, was ist denn jetzt schon wieder los?). So kann immer nur einer der sechs Protagonisten in den jeweiligen Level gebeamt werden, die anderen müssen daheim im Fur Village bleiben und die Maschine bedienen. Durch diese geschickte Einschränkung der Charaktere ergibt sich für den Spieler jedoch ein recht interessantes Gameplay-Element: In den Stages sind an bestimmten Stellen Teleporter angebracht, wodurch ihr jederzeit euren Charakter wechseln könnt und auch müsst, um die gestellten Aufgaben zu



▲ Lockt den Panzer an eine bestimmte Stelle, damit er für euch einen Zaun niederballert.

▲ Eines der vielen Mini-Games: Trefft mit sechs Versuchen mindestens dreimal den Korb.



▲ Im Fur Village steht euch ein Trainingsparcours zur Verfügung.



▲ Wo diese kleinen Racker doch überall versteckt sind... Einer wurde sogar in die Reinigung gebracht.



▲ Auch wenn sämtliche Waffen (Shotgun, Laser, Uzi, etc.) besten bekannt sind, ist ihre Durchschlagskraft immer wieder gerne gesehen.



▲ Spaßig ohne Ende, jedoch im Vierspieler-Modus ziemlich langsam: der Multiplayer-Modus. Wir sind gespannt, wie's dann im I-Net aussieht...

lösen, da jeder Held über eine ihm eigene Spezialfähigkeit verfügt (siehe Randspalte). Und da wären wir dann auch schon beim Spiel: Bizarre Creations tat gut daran, die ausgetretenen Ego-Shooter-Pfade zu verlassen und dem Game durch unzählige Mini-Games, Rätsel und Jump'n-Run-Einlagen eine Spieltiefe zu verpassen, die wir in reinrassigen Shootern vermissen. Da müssen Fähigkeiten richtig eingesetzt, Items gesucht und benutzt, Basketball oder Billard (wobei die Kugeln größer als die Charaktere sind) gespielt, Hebel bedient, Gegenstände verschoben und haarige Sprungpassagen gemeistert werden, etc., uvam., dass es eine wahre Freude ist. Doch es reicht nicht, stur zum Level-Exit zu rennen.

...brutal, sarkastisch und absolut tödlich

Um Teleporter zu neuen Arealen zu aktivieren, muss eine bestimmte Anzahl an pyramidenförmigen Items eingesammelt werden, die überall an den unmöglichsten Stellen in den durchwegs gigantischen Level verteilt sind – so wie auch euer Nachwuchs. Die wurden nämlich ebenfalls geschickt versteckt und warten auf ihre Befreiung. Und befreien solltet ihr sie unbedingt, da sich ansonsten der Zutritt zum Endgegner nicht öffnen lässt.

Doch so einfach wird uns die ganze Sache selbstverständlich nicht gemacht: Die Kids halten sich [illegible] den Grundsatz "gehe nie mit Fremden mit" und lassen sich deshalb nur von ihren eigenen Daddies und Mommies befreien – kommt ein anderer Furfighter daher, schütteln sie brav ihren Kopf und rühren sich nicht von der Stelle.

Ihr seht, es gibt viel zu tun – ein Glück, dass die Steuerung bei der ganzen Action tadellos mitspielt. Dank einfacher Buttonbelegung (Action-Buttons zum Bewegen der Figur, Stick zum Umschauen, L- und R-Tasten zum Schießen und Springen) behaltet ihr stets die Kontrolle und seid so jeder Situation gewachsen. Nur die Kameraführung fiel eine Ecke zu hektisch aus, sodass vor allem in engen Räumen oft die Sicht auf die Spielfigur verdeckt wird. Ansonsten gibt's aber wenig Anlass zur Kritik: Die riesigen Level wurden höchst abwechslungsreich designt (Baustelle, prähistorischer Vulkan-Level, Dschungel-Landschaft, verschneite Großstadt), aufwändig texturiert und mit allerlei zwielichtigem Gesindel bevölkert – eine Freude, dass die Framerate trotzdem fast nie in die Knie geht. Überragend auch der Soundtrack, der mit coolen Blues-, Jazz-, aber auch schnelleren Rock-Stücken unglaublich gut gelungen ist – was man von der Brabbel-Sprachausgabe (wie in *Rayman 2*, wo dies ja sehr gut geklungen hat) nicht behaupten kann. CD

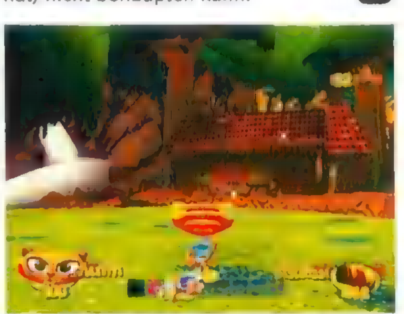


Christian's Meinung

■ Glaubt bloß nicht, dass [illegible] sich bei *Fur Fighters* um ein Kiddie-Game handelt – auch wenn die Screenshots dies vermitteln mögen. Die kleinen Fellknäuel sind brutal und gnadenlos in der Anwendung ihrer schlagkräftigen Argumente. Dank unzähliger Aufgabenstellungen innerhalb der Stages und den enorm großen Leveln (rechnet pro Abschnitt mehrere Stunden ein), in denen ihr fast jeden Punkt, den ihr seht, auch erreichen könnt, gibt's hier uneingeschränkt mein schönstes Lächeln. Wer auf Comic-Action der härteren Gangart (Vergleiche mit der *South-Park*-Reihe drängen sich mir unweigerlich auf) steht, kommt [illegible] diesem Game nicht vorbei.



▲ Dr. Jones – Hilfe! Die meisten Sprungpassagen sind nur mit viel Geschick zu meistern.



▲ Von eurem Heimatdorf aus gelangt ihr in sämtliche anderen Stages.



▲ BRÜLL! Mit dieser genialen Bärenmaske werdet ihr [illegible] den Feinden nicht erkannt.

Spiel im Netz

■ Leider wurde in unserer Review-Version der geplante Internet-Support noch nicht integriert. Acclaim plant, den Multiplayer-Modus netzwerktauglich zu gestalten, wodurch sich acht (möglicherweise sogar 16) Spieler [illegible] Netz in diversen Spielmodi duellieren können. Für die nächste Ausgabe sollte uns eine komplette Verkaufsversion zur Verfügung stehen – im News-Teil gehen wir dann darauf näher ein.



Roofus
Rasse: Hund
Herkunft: Glasgow
Alter: 12 Jahre
Größe: 170 cm
Spezialfähigkeit: Kann sich durch Erdlöcher buddeln.

Chang
Rasse: Rotfuchs
Herkunft: China
Alter: 7 Jahre
Größe: 130 cm
Spezialfähigkeit: Kann dank seiner Größe durch enge Passagen schlüpfen.

Juliette
Rasse: Katze
Herkunft: Frongreisch
Alter: 5 Jahre
Größe: 160 cm
Spezialfähigkeit: Kann an gekennzeichneten Stellen an Wänden hochklettern.

Rico
Rasse: Pinguin
Herkunft: Argentinien
Alter: 5 Jahre
Größe: [illegible] cm
Spezialfähigkeit: Kann als einziger tauchen.

Bungalow
Rasse: Känguruh
Herkunft: Australien
Alter: 7 Jahre
Größe: 200 cm
Spezialfähigkeit: Springt doppelt so hoch wie die anderen Charaktere.

Tweek
Rasse: Drache
Herkunft: Drachen gibt's doch gar nicht...
Alter: 0,002 Jahre
Größe: 220 cm
Spezialfähigkeit: Schwebt dank Stummelflügeln kurzzeitig in der Luft.


ABSPIELMASCHINE
SEGA



▲ Gebt ihr die richtige Schlag-Kombination ein, packen eure Recken ihre mächtigsten Martial-Arts-Moves aus.





Legend of Legaia

The Fog: Nebel des Grauens

Früher war alles besser – da ging es den Menschen noch gut. Seru, so hieß der Schlüssel zum Glück: Mit diesen mystischen Artefakten, die man auf den Arm setzte, wurden deren Träger stärker, schneller, ausdauernder... Das alltägliche Leben zu bestreiten, war ihnen somit ein Leichtes. Doch dann kam der Nebel...

Kein herbstlicher Morgennebel, sondern eine dichte, undurchdringliche Suppe, die nicht einmal die stärksten Strahlen der Sonne vertreiben konnten. Und mit dem Nebel kamen die Kreaturen. Keine Dämonen aus der Hölle, sondern einfache Menschen, Bauern, Kaufleute, die sich verwandelten und fortan, von einem unstillbaren Durst nach Zerstörung getrieben, ihr Unheil auf dieser Welt verbreiteten. Und schuld war der Nebel. Durch seinen Einfluss entwickelten die Seru ein bösartiges Eigenleben, das sie dazu veranlasste, die Kontrolle über ihre Besitzer zu ergreifen und ihnen ihren Willen aufzuzwingen. Nur in einem kleinen Hafenstädtchen, geschützt von einer unüberwindbaren Mauer und dem starken Meereswind, der den Nebel fernhielt, konnten sich wenige Menschen verbarrikadieren und fristeten ihr Dasein in Angst und Schrecken. Nur an besonderen Tagen, an denen der Wind so stark war, dass er den Nebel weit genug von der Stadt wegtrieb, konnten die Jäger ausziehen, um für Nahrung zu sorgen. Doch eines Tages fiel auch diese letzte Bastion der Menschheit. Unmengen von Monstern rissen die Mauer nieder und fielen in die Stadt ein. In ihrer Verzweiflung scharten sich die Überlebenden um den Baum, der in der Mitte stand, und warteten auf ein Wunder, das sie retten sollte. Und dieses Wunder geschah. Denn als ein kleiner Junge den Baum berührte, passierte etwas, das den Lauf der Zukunft ändern und dem Land die Freiheit wiedergeben sollte. Dass ihr der kleine Junge seid, habt ihr euch sicher schon gedacht, und dass euer nun folgendes Abenteuer darin besteht, hinter das Geheimnis dieses unheilvollen Nebels zu kommen und dessen Ursprung zu beseitigen, dürfte wohl auch keine allzu große Überraschung sein. Doch um eure Aufgabe zu erfüllen, seid ihr nicht alleine auf euch gestellt: Neben zwei Mitstreitern, die sich euch bald anschließen werden, erhaltet ihr ebenfalls noch Unterstützung von den drei letzten Artefakten, die dem Einfluss des düsteren Dunstes widerstanden haben.

Die Macht der Artefakte

Ra-Seru, so heißen eure Helfer, die neben dem Kampfsystem für die augenfälligste Innovation gut sind. Denn für Magie, die in der Fantasy nicht fehlen darf, sind nicht eure eigenen übernatürlichen Fähigkeiten verantwortlich, sondern die Ra-Seru, die feindliche Seru assimilieren und sich so deren magisches Potential zu Eigen machen. Jedoch funktioniert dies nur, wenn der jeweilige Kämpfer den Gegner niederstreckt – und zwar mit einem Schlag mit dem Ra-Seru. Somit wären wir auch schon beim Kampfsystem: Diesmal schlagen die Protagonisten nämlich nicht nur stur mit der zuvor ausgerüsteten Waffe zu, sondern erwarten ganz genau eure Befehle, wie sie gegen den Feind vorgehen sollen – optional könnt ihr allerdings auch mit einer "Auto"-Option kämpfen. Mittels Steuerkreuz erstellt ihr Schlagfolgen, die sich aus High- bzw. Low-Kick, Angriff mit der Waffe und Schlag mit dem Arm, an dem das Artefakt angebracht ist, zusammensetzen. Je höher euer Level, desto mehr Befehle könnt ihr pro Kampfrunde eingeben. Interessant wird die ganze Geschichte dann mit den sogenannten Arts bzw. den noch stärkeren Hyper Arts, Spezialangriffen, die ihr erst erlernen müsst, und damit durch eine bestimmte Tastenkombination mit noch härteren Schlägen auf euer Gegenüber einschlagt (Anleihen

Die Sache mit der deutschen Version

■ Bis zur letzten Sekunde haben wir auf die deutschsprachige Version von *Legend of Legaia* gewartet – knapp daneben ist auch vorbei. Von Sony wurde uns lediglich die englische PAL-Fassung zugeschickt, wodurch wir die Qualität der deutschen Texte leider noch nicht beurteilen können. In der nächsten Ausgabe gibt's im News-Teil neue Infos.

Shortcut

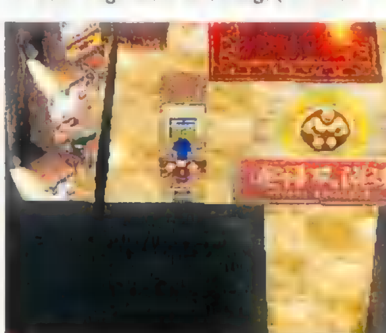
- gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- flüssiges Gameplay
- Kampf- und Magie-System sehr gut gelungen
- viele Bonus-Spiele
- ☹ schwache Präsentation
- ☹ Story ohne großartige Höhepunkte
- ☹ wiederholungsanfälliger Soundtrack
- ☹ seichtes Charakter-Design



▲ Das Kommando-Auswahl-Menü.



▲ In dem Baum links unten in Rim Elm versteckt sich dieser Bienenschwarm. Achtung: Diesen Kampf nur mit einem hohen Level bestreiten!



▲ Im Casino warten viele Mini-Games auf euch.



▲ Praktisch: Mit dem Door of Wind können wir bereits besuchte Orte jederzeit wieder besuchen.





▲ Hier seht ihr zwei Bilder von Seru-Beschwörungen. Je öfter ihr einen Zauber anwendet, desto stärker werden eure Magie-Attacken.

aus *Final Fantasy VI* und *Xenogears* sind nicht zu übersehen). Leider war's das dann auch schon mit den Innovationen – vom Rest kann man nur sagen: Alles schon mal dagewesen. Die Story, die uns wieder mal vom Kampf Gut gegen Böse erzählt, entwickelt sich zwar flüssig weiter und nervt so gut wie nie mit längeren Durchhängern, allerdings fehlen auch größere Höhepunkte und Wendungen im Handlungsverlauf, wodurch *Legend of Legaia* auf Dauer etwas ermüdend wird. Ins Charakter-Design hätte Contrail ebenfalls mehr Zeit investieren sollen, da eure Helden selten etwas von sich preisgeben und ihr euch dadurch nie so richtig ins Geschehen hineinversetzt fühlt. Über die Präsentation sollte man dann eigentlich den Mantel des Schweigens legen, da sowohl die wenig motivierende musikalische Untermalung als auch sämtliche Polygon-Figuren (die wohl alle nur aus knapp zwanzig, zumeist simpel Gouraud-geshadeten Dreiecken bestehen) dem Vergleich mit heutigen Standards nicht mehr standhalten – auch wenn sich dies vor allem im letzten Drittel noch deutlich bessert. Dennoch übt *Legend of Legaia* einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus, da es doch viel zu viel zu entdecken gibt, um allzu schnell das Handtuch zu werfen. Wer einen Happen für zwischendurch braucht, schlägt zu. CD



Christian's Meinung

■ Schade, schade, schade... Irgendwie war ich damals von der Import-Version deutlich mehr begeistert. Eigentlich gibt es ja an *Legend of Legaia* gar nicht so viele wirklich schwerwiegende Kritikpunkte anzumerken, allerdings nagt der Zahn der Zeit auch an dieser schwarzen Scheibe. Vor allem, wenn man bedenkt, wie viele RPG-Perlen vom Schlage eines *Vagrant Story*, *Suikoden II*, *Grandia* und viele mehr gerade jetzt [illegible] nach Europa kommen (gekommen sind), ist diese Legende ganz einfach nicht mehr up-to-date. Wer allerdings, so wie ich, kleinere straight-forward-Häppchen nicht verschmäht, der darf allemal zugreifen – schon alleine wegen dem guten Kampf- und Magie-System.



▲ Yep! Ein Königreich ist vom Nebel befreit und wir machen uns auf zum nächsten.





▲ Leider bewegt ihr euch auf der Landkarte nur quälend langsam vorwärts. Bei Bedarf kann auch eine scrollbare Übersichtskarte eingeblendet werden.

Vahn's Art-Moves:

Tasten-Combo	Name	AP-Kosten
LLD	Power Punch	18
UDL	Slash Kick	18
UDU	Somersault	18
DRU	Charging Scorch	18
LRL	Hyper Elbow	18
RRL	Hyper Tornado.Flame	24
DUUU	Cyclone	24
UUDD	Hurricane	24
DUU	PK Combo	24
UDRL	Spin Combo	24
LRUL	Pyro Pummel	24
DDDU	Cross Kick	24
RRDL	Hyper Fire Blow	32
RDLDL	Hyper Burning Flare	40
DRUDLLD	Super Maximum Blow	54
LRLLDRU	Super Fire Tackle	54
DRUDUDL	Super Power Slash	54
UDUUUDU	Super Tri-Somersault	60
UDRLLDUUL	Super Rolling Combo	66
RDLULURDL	Miracle Vahn's Craze	99

Noa's Art Moves:

Tasten-Combo	Name	AP-Kosten
RLD	Blizzard Bash	18
RDR	Sonic Javelin	18
UDD	Acrobatic Blitz	18
UDU	Lizard Tail	18
DUUU	Swan Driver	24
DDDU	Bird Step	24
RRLR	Dolphin Attack	24
RRUU	Mirage Lancer	24
UULDR	Rushing Gale	30
DUDLR	Tough Love	30
LLRR	Hyper Frost Breath	32
RRLUUU	Tempest Break	36
LLRLR	Hyper Vulture Blade	40
UULDRDR	Super Super Jevelin	48
UDUUUDD	Super Dragon Fangs	54
LUUUUDR	Hyper Hurricane Kick	56
RRLRRLUUU	Super Super Tempest	60
DDDUUUDU	Super Triple Lizard	66
RRUUDUDLR	Super Love You	72
LURDULUDR	Miracle Noa's Ark	99

Gala's Art Moves:

Tasten-Combo	Name	AP-Kosten
LUU	Head Splitter	18
LUL	Guillotine	18
LRL	Back Punch	18
UDD	Ironhead	18
LRD	Battering Ram	[illegible]
DUL	Flying Knee Attack	18
RRL	Hyper Thunder Punch	24
ULDD	Black Rain	24
DDUU	Side Kick	24
LURDL	Bull Horns	30
ULDR	Electro Trash	30
LLRUL	Neo Raising	30
RRUL	Hyper Lightning Storm	32
RRLLL	Hyper Explosive Fist	40
UDDULEL	Super Back Punch x2	54
DULUUDD	Super Super Ironhead	54
LRDULUU	Super Rushing Crush	54
DULUULDD	Super Heaven's Drop	60
LRLULLRUL	Super Neo Static Raising	66
RRDUDUDLL	Miracle Biron Rage	99

Legend of Legaia

■ Features

MC · DS

■ Entwickler: Contrail
■ Hersteller: Sony
■ Preis: [illegible]
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: leicht

Grafik · Musik · Sound

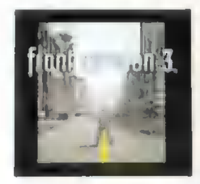
SPIEL SPASS 74%



◀ Hier eine kleine Übersicht der Mächte-Verhältnisse, die in der Zukunft herrschen.



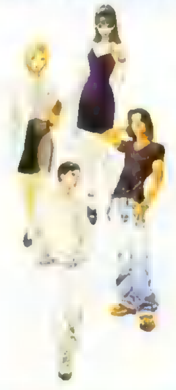
▲ Manchmal lernt ihr auch Spezialangriffe, durch die ihr öfter angreifen, genauer zielen oder mehr blaue Bohnen auf einmal verschießen könnt.



Front Mission 3

Und schon wieder Square – verdammt, die Jungs haben's drauf...





Jeden Monat ein neuer Square-Hochkaräter? Sieht wohl so aus... Nach *Vagrant Story* (wir erinnern uns: 93 % in der letzten Ausgabe) nun *Front Mission 3* – und *Parasite Eve 2* lässt ja auch nicht mehr lange auf sich warten. Uns soll's nur recht sein – deutschen RPG/Strategie-Fans ging's noch nie so gut wie diesen Frühling/Sommer.

Mit *Front Mission 3* liegt uns nun der erste deutsche Vertreter der bereits fünf Teile umfassenden Mecha-Saga vor (drei Teile plus die zwei Ableger *Front Mission: Alternative* und *FM: Gun Hazard*) – bisher konnten sich nur japanische Kampfrobot-Fans an dieser, bis auf *Gun Hazard*, exzellenten Strategie-Quintologie erfreuen.

Diesmal spielt die Geschichte im Jahr 2112, also zehn Jahre nach *FM 2*, wo ihr die Rolle von Kazuki Takemura, einem Testpiloten von Kirishima Industries, übernehmt. Bisher verlief euer Leben immer in geregelten Bahnen und auch euer guter Ruf als Kampfpilot wurde firmenweit anerkannt. Doch alles sollte sich an jenem schicksalsentscheidenden Tag ändern, an dem ihr mit eurem Kollegen Ryogo Kusama zwei neu entwickelte Wanzer (so heißen die meterhohen, tonnenschweren Stahlgiganten in *Front Mission*) in die nahegelegene Yokosuka Basis transportieren sollt. Doch als ihr dort ankommt, erschüttert eine gigantische Explosion die Forschungs-Einrichtung und ihr werdet unweigerlich in eine Geschichte verwickelt, in der ihr plötzlich vom treuen Bürger zum Staatsfeind Numero Uno werdet, euch sämtliche Geheim-Organisationen dieser Welt jagen, ihr verzweifelt nach eurer verschollenen Schwester sucht und am Ende verhindern müsst, dass eine gigantische Bombe gezündet und somit ein neuer Weltkrieg ausgelöst wird.

Fesselnder Polit-Thriller

Mehr wollen wir euch allerdings von dieser epischen Story nicht verraten – schließlich wurde gerade dieser Punkt von den Quadrat-Mannen äußerst fein und überzeugend ausgearbeitet und wird euch filmreif nähergebracht. Gratulation an Square: Der Plot kann, auch trotz minimaler Längen, auf der ganzen Linie überzeugen und wird euch so schnell nicht mehr loslassen. Knapp fünfzig Spielstunden solltet ihr auf jeden Fall einplanen, um nach vielen nervenaufreibenden Gefechten endlich den wohlverdienten Abspann zu erblicken. Da ihr dann aber immer noch nicht jedes Detail der Handlung erfahrt, ist es nötig, *FM 3* ein zweites Mal durchzuspielen. Denn durch eine unwichtig erscheinende Entscheidung gleich zu Beginn des Spiels wählt ihr aus zwei komplett verschiedenen Handlungssträngen, die die Vorgänge von unterschiedlichen Seiten beleuchten und euch erst im Gesamtbild den vollständigen Durchblick ermöglichen. Rechnet man dann noch die Zeit im Internet (siehe Kasten) dazu, kommt man locker auf über 120 Spielstunden – das sollte dann wohl auch reichen.



▲ Werdet ihr angegriffen, habt ihr die Wahl, ob ihr lieber decken wollt oder doch lieber zurück schießt (sofern es die Reichweite eurer Waffe erlaubt).

Shortcut

- übersichtliche Menüs
- grandiose Spielbarkeit
- fesselnde Story
- cooles Internet-Feature
- zahlreiche Aufrüstungs-Möglichkeiten
- zwei Storylines
- geringe Ladezeiten
- speichern während einer Mission möglich
- ☹ nicht gerade abwechslungsreiche Missionen
- ☹ einige Schwächen im Kampfsystem
- ☹ Waffen nicht gut ausbalanciert

▲ Was soll denn das sein? Die Laster-Mechs bringen euch eher zum Lachen denn zum Schwitzen.



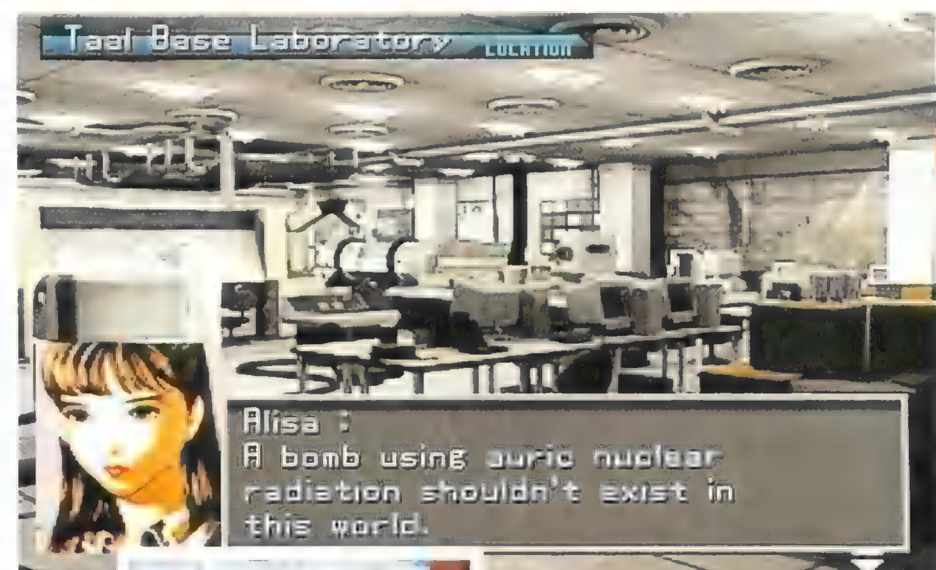
▲ Endlich Abwechslung! In dieser Mission müsst ihr die Wissenschaftler vor Angriffen schützen.



▲ Sieht schlimmer aus, als es ist – die Mechs verfügen über einen genügend großen Vorrat an HPs.

Quadratisch, praktisch, gut...

...werden uns sämtliche, durchdacht konstruierte Kampffelder präsentiert. Rundenweise zieht abwechselnd ihr sowie der Gegner die Einheiten (Kritikpunkt: ihr könnt maximal vier Truppen steuern) und gebt ihnen mittels des zwar ausladenden, aber eindrucksvoll bedienerfreundlichen Menü-Systems Befehle. Soll euer Mech lieber aus der Distanz mit den auf der Schulter montierten Missiles angreifen, zur MG in der rechten Hand greifen oder doch besser mit der Linken im Nahkampf zuschlagen? Jeder der Roboter besteht dabei aus fünf verschiedenen Trefferzonen (Rumpf, zwei Arme, Beine und Pilot), die über eigene HPs verfügen. Leider könnt ihr nicht bestimmen, welchen Körperteil ihr anvisieren wollt, doch da der Gegner dies auch nicht kann und das Game dadurch vermutlich viel zu leicht bzw. unfair würde, fällt dieser Punkt nicht unbedingt negativ auf. Jeden Körperteil könnt ihr zudem modifizieren (härtere Panzerung am Körper, schnellere Beine, zielgenauere Arme, allgemeine HP-Aufrüstung), Arme und Schultern mit neuen Waffen oder Schilden ausrüsten oder gleich ganz gegen neue Teile austauschen – achtet hierbei aber immer auch auf das höchstzulässige Gewicht eurer Maschine, um später nicht mit voller Rüstung dazustehen und dann aber kein Restgewicht für Bewaffnung übrig ist. Dass ihr dies auch zwischen Kämpfen, die direkt aufeinander folgen (also kein Besuch in der Garage dazwischen) via Internet bewerkstelligen könnt, mutet dabei jedoch etwas undurchdacht an. Grafisch hat *FM3* im Vergleich zum Vorgänger zwar etwas abgebaut (weniger Polygone), was allerdings durch geringe Ladezeiten und smoothe Animationen weitestgehend wieder wettgemacht wird. Auch die Soundseite gibt sich stimmungsvoll, wenn auch nicht überragend, und passt sich der jeweiligen Spielsituation meistens sehr gut an. Für Strategie-Fans mit Hang zu großen Robotern ist *FM3* ein absoluter Glücksgriff und vorbehaltlos zu empfehlen – auch trotz schwächerer Präsentation wird eindeutig eine um ein Vielfaches höhere Mech-Stimmung aufgebaut als z.B. in *Gundam* (DC). CD



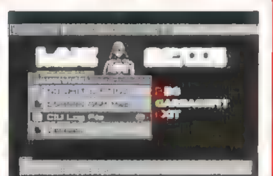
▲ Hurra – wir haben unsere Schwester gefunden. Nur, wie kommen wir aus dem schwer bewachten Labor-Komplex wieder raus?





◀ Die Polizei-Wanzer sind durch ihr Schild perfekt gepanzert. Prügelt ihnen zuerst das Schild weg.

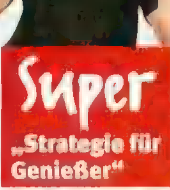




▲ Und so sieht's im Internet aus. Rechts: die Bedienoberfläche; Mitte: eine durch ein Passwort gesicherte Page; links: die hilfreiche Untergrund-Organisation.

PlayOnline

Nein, nicht was ihr euch denkt – ins Internet werdet ihr mit der grauen Kiste nicht gehen können. Dennoch integrierte Square in *Front Mission 3* ein eigenes "Internet", in dem ihr durch verschiedene Firmen- und Regierungs-Homepages surfen könnt, euch mit Untergrundorganisationen in Verbindung setzt und sogar E-Mails empfangen und verschicken könnt. Durch Kontakte mit Hackern erfahrt ihr neue Passwörter und beschafft euch Cracks, die euch immer tiefer in die geschützten Homepages bringen und euch zu neuen Informationen verhelfen. Ihr könnt Files downloaden, neue Wallpapers für den virtuellen Desktop runterziehen, bei einer Miss-Wahl euren Vote abgeben und eure favorisierten Pages bookmarken. Ein Spiel im Spiel sozusagen, das zwar nicht zwingend zum Lösen von *FM 3* benötigt wird, aber die Identifikation mit der Welt deutlich vertieft und euch immer tiefer in die Story versinken lässt. Plant auch hier schon mal mehrere Stunden ein...



Super

„Strategie für Genießer“

Christian's Meinung

■ Klar, ■ gibt schon einige Kritikpunkte. Die meisten Missionen laufen nach dem einfachen Schema "Zerstöre-alle-Gegner" ab, oft schießt ihr durch Wände oder andere Mechs, um einen Gegner dahinter zu treffen, und einige Waffen wie z.B. Sniper Rifles sind in ihrer Stärke nicht unbedingt optimal austariert, doch schmälert dies den Gesamteindruck kaum. Selten konnte ich so gut ausbalancierte Gefechte genießen, die zudem noch in eine äußerst mitreißende Storyline eingebettet sind. Zudem gibt's noch das geniale Internet, die übersichtlichsten Menüs seit langem, ein Erfahrungspunkte-System und Robo-Upgrades ohne Ende. Herz, was willst du mehr?



Front Mission 3

Strategie

■ Features

MC · DS

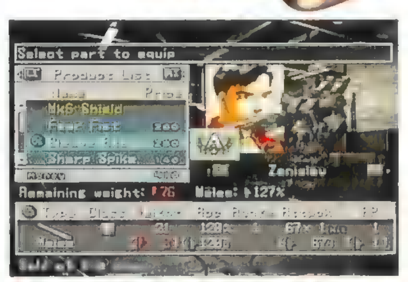
■ Entwickler: Squaresoft
■ Hersteller: SVG
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik · Musik · Sound

SPIEL SPASS 87%



▲ Vor jedem Kampf legt ihr fest, welche Gadgets ihr aktivieren wollt (kosten AP).



▲ Kauf mich! Im Shop findet ihr von der Rüstung bis zur Waffe allerlei Nützliches.

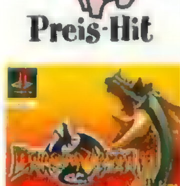


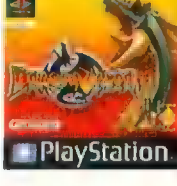
▲ Aha – hier geht's also lang... Vor dem Einsatz wird euch eure Marschroute angezeigt.





▲ Nachts um viertel nach zwölf: Gemütliches Stelldichein mit zwei Blaumännnern bei Regen und Wind.





Dragon Valor

Habt ihr das Zeug zum Drachentöter?

Neben mächtigen Kampf-Robotern scheinen sich diese Ausgabe auch riesiege, feuerspeiende Biester – Drachen – größter Beliebtheit oder besser gesagt Unbeliebtheit zu erfreuen. Denn neben dem fesselnden *Dragons Blood* (DC, Test Seiten 94/95) sorgen auch auf der PlayStation einige dieser Viecher für gehörig Ärger im Fantasy-Reich.

Wie auch auf dem DC-Prügler handelt es sich bei *Dragon Valor* um ein astreines Hack'n-Slay, bei dem ihr allerdings nicht frei durch 3D-Landschaften streunt, sondern euch meist aus der Seitenperspektive durch die verschiedensten Fantasy-Gegenden kloppt.

Der Grund, warum ihr plötzlich vom friedlebenden Menschen zum Berserker mutiert und das dicke Hackebeil auspackt, liegt im Angriff eines gigantischen Drachen auf euer Heimatdorf. Nahezu alle Häuser wurden durch den Feueratem des Biests zerstört und sämtliche Einwohner auf großer Flamme frittiert – am schlimmsten ist jedoch der Tod eurer Schwester. Da trifft es sich eigentlich ganz gut, dass der Drachentöter, der dieses Monster erledigen wollte ebenfalls als Brathähnchen endete – ihr



▲ Rambazamba auf dem Piratenschiff. Wo immer auch Schurken ihr Unwesen treiben, seid ihr zur Stelle.

schnappt euch sein magisches Schwert und zieht los, um eure Schwester zu rächen und das gräßliche Schuppentier von dieser Welt zu fegen.

Soviel zum Hintergrund dieses Drachen-Spektakel – das Game selbst gibt sich zu Beginn recht ungewöhnlich: Mit eurem Charakter Clovis kämpft ihr euch durch allerlei Monsterhorden wie Goblins, Echsenmenschen, tollwütige Hunde oder schwer gepanzerte Ritter, um am Ende eines Kapitels einen der z.T. gigantischen Drachen zur Strecke zu bringen. Jedes Kapitel ist dabei in mehrere Level eingeteilt, zwischen denen ihr euch auf einer Landkarte fortbewegt.

Gut!

„Solides Hack'n-Slay – macht Spaß!"

Christian's Meinung:

■ Gut – die Storyline kann man vernachlässigen, aber die stattliche Zahl an Leveln sowie genügend Angriffs-Varianten und Zaubersprüche sind immer für eine schnelle Runde zwischendurch gut. Durch die verzweigten Kapitel sollte auch längerfristig für Motivation gesorgt sein. Erfreulich, dass nicht [illegible] stures Button-Smashing, sondern auch die nötige Portion Taktik (vor allem einige Endgegner haben [illegible] in sich) gefordert ist. Kein Überhammer, aber ein Spiel mit guten Ansätzen, das sich Fantasy-Fans bedenkenlos zulegen können. Nur die Sache mit dem nahezu sinnlosen Händler und die ewigen Dialoge nerven mich ziemlich.

Manchmal dürft ihr sogar zwischen zwei möglichen Leveln auswählen und so den Spielverlauf selbst bestimmen. Den größten Einfluß auf den Fortgang der Geschichte hat allerdings die Wahl eurer Braut.

Generations of Doom?

In jedem Kapitel könnt ihr nämlich, je nachdem, welcher der zwei Bräute ihr aus der Patsche helft, eine davon ehelichen und im nächsten Kapitel als der Sohn (bzw. die Tochter) dieser Verbindung weiterspielen. Als Clovis z.B. habt ihr die Wahl zwischen einer hübschen Prinzessin oder einer



Shortcut

- viele Level
- Replay-Value dank sich verzweigender Kapitel
- z.T. sehr schöne Szenarios
- ausreichend Moves und Spells
- ☹ zu wenig Story
- ☹ sinnloses Händler-Feature
- ☹ Charaktere unterscheiden sich nur marginal



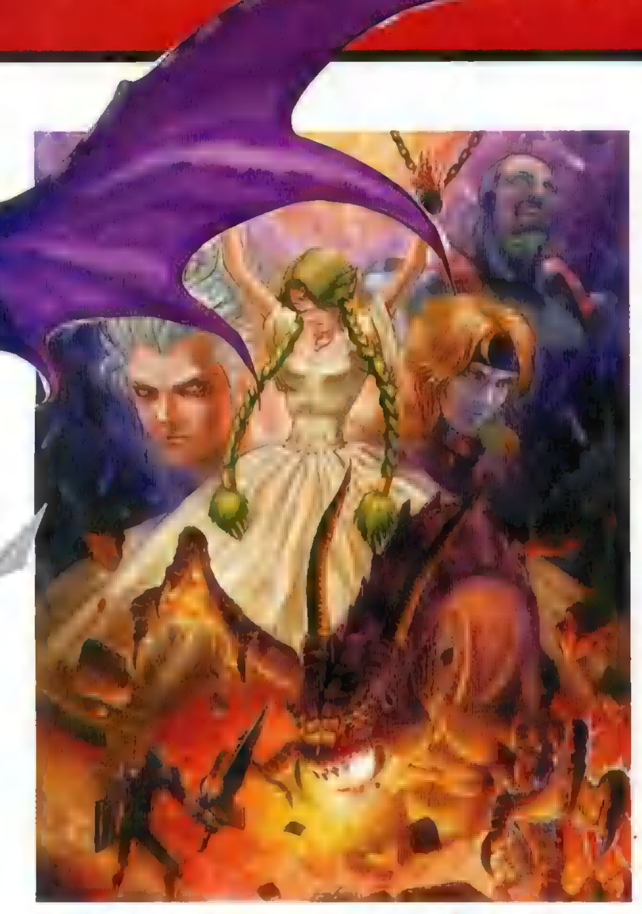
▲ Vor allem bei den Endgegnern ist eine gute Strategie vonnöten.



▲ Vielleicht ein andermal: Der Händer ist größtenteils nutzlos.



▲ Neben den Gemetzeln stellen euch noch z.T. recht happige Sprungpassagen auf die Probe.



▲ Die Charakterportraits sind durchwegs gut gelungen – nur den Charakteren stünden ein paar Polygone mehr auf den Rippen sehr gut.

▶ Rechts im Bild: Ein Giftpilz, dem ihr besser großräumig ausweichen solltet.



▲ Ungemütliche Überfahrt – für die Rhino-Dinger selbstverständlich...

Erfinderin. Entscheidet ihr euch für die Prinzessin (d.h. befreit sie aus ihrem Kerker), zieht ihr als deren magisch begabter Sprößling in einem anderen Königreich durch Wald- und Berg-Gegenden, während ihr als Sohn der Erfinderin in die Seemanns-Schiene wechselt und auf Schiffen und in Piratenstätten gegen finstere Ganoven in den Krieg zieht. Die Charaktere unterscheiden sich in ihren Attributen jedoch nicht übermäßig, wodurch eure Entscheidung "lediglich" Einfluß auf den weiteren Level-Verlauf hat. Und da hat sich Namco doch einiges einfallen lassen: Ob ihr nun durch verschneite Bergpässe wandert, euch im regnerischen Wald eine Grippe einfangt, in modrigen Kerkern nach dem Ausgang sucht oder in Piraten-Festungen gegen Riesenkrabben kämpft – Abwechslung wird genug geboten, um *Dragon Valor* auch mehrmals durchzuspielen. Damit die ganze Schwertschwingerei aber nicht nach wenigen Spielminuten langweilt, stehen euch neben der Schwertkunst noch andere Fähigkeiten zur Verfügung.

Mit Köpfchen und Magie

Die Rede ist natürlich von Magie – welches Fantasy-Game käme schon ohne sie aus? Insgesamt acht Zaubersprüche (die sich noch aufleveln lassen) erlernt ihr durch das Lesen von speziellen Büchern, wobei vom vernichtenden Feuerball über Minen bis zum Unsichtbarkeits-Spell alles dabei ist, was das Herz begehrt. Daneben runden noch einige Jump'n-Run-Einlagen sowie, zugegebenermaßen recht simple Schalterrätsel den Helden-Alltag ab. An Items findet ihr leider bis auf die üblichen Tränke und Amulette, die eure Charakterwerte verbessern nicht gerade viel – neue Schwerter und Rüstungen sucht ihr vergebens. Somit macht eigentlich der Händler, den ihr meist zwischen den einzelnen Stages aufsuchen könnt, eigentlich wenig Sinn, da ihr ausser Life- bzw. Magic-Potions nicht unbedingt viel kaufen könnt.

Zwischendurch erzählen kleine Cut-Scenes die eher belanglose Story weiter, wobei wir auf Sprachausgabe gänzlich verzichten müssen. Der Kritikpunkt der Preview-Version wurde ebenfalls nicht ausgemerzt: Dialoge können noch immer nicht beschleunigt werden, wodurch Schnellesern bald der Tiefschlaf droht. Wo die Level-Grafik im Großen und Ganzen noch gefallen kann, hätte man in die Modellierung der Charaktere noch einiges an Arbeit stecken sollen – die Polygon-Diät steht ihnen nämlich gar nicht gut.



▲ Übersichtlich und leicht zu verwalten (gibt ja auch nicht viel): Der Status-Screen.

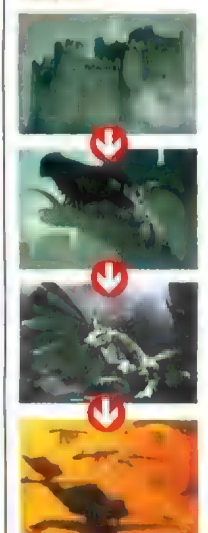


▲ Oh je – Oh weh! Wir kämpfen gegen unseren eigenen Vater...

▲ Trefft ihr auf so eine versperrte Tür, könnt ihr an dieser Stelle eure Gattin auswählen.



Geniales Intro:





Running Gag: Auf diesen elenden Wurm trefft ihr immer wieder.

NIX SPAß, WENN DU IMMER KOMMEN UND ALLES KAPUTTMACHEN.

Dragons Blood

Lass ab von Drachen – spaßiges Monster-Meucheln im düsteren Mittelalter!

Shortcut

- macht einfach nur Spaß
- tolles Level-Design
- Zwischenspeichern während dem Level möglich
- viele Missionen
- sämtliche Veränderungen am Charakter ersichtlich
- ☹ üble Nebelsuppe
- ☹ motiviert kaum zu mehrfachem Durchspielen
- ☹ Kampf-Engine nicht optimal



▲ Keine Angst vor großen Tieren. Wer gut deckt, hat gegen die meisten Gegner keine Probleme.



▲ Bei Massenschlägereien schwächelt die Kampf-Engine leider etwas.

Laut einer Legende hat vor vielen, vielen Jahren ein unbesiegbarer Krieger das Land vor einem grausamen Drachen gerettet. Da dieser Krieger das fünfte Kind eines Königs war, der selbst als Fünftgeborener auf die Welt kam, wurde es zur Tradition, dass jedes fünfte Kind eines fünften Kindes den Titel "Drachenfluch" bekam und eine spezielle Kampf-Ausbildung durchmachen musste.

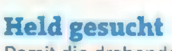
Da aber die Drachen schon vor langer Zeit ausgestorben sind, dienen diese speziell trainierten Krieger dem König, für den sie als Elite-Söldner mit besonders schwierigen und gefährlichen Aufgaben betraut werden. Doch was wäre eine richtige Fantasy-Story, wenn es nicht doch eine furchteinflößende Bedrohung gäbe, die die Vernichtung der Welt ins Auge gefasst hat? Langweilig –



▲ Die Wahl der Qual: Mit welchem der beiden Helden werft ihr euch lieber in die Schlacht.

▶ Bingo! Um euch die Arbeit zu erleichtern, könnt ihr Gegner auch ins Wasser oder, wie hier zu sehen, ins Lagerfeuer stoßen.





stimmt. Und aus diesem Grunde erdachten sich die Männer von Treyarch, die im Konsolenbereich mit *Triple Play 2000* bekannt wurden und auf dem PC mit dem überwältigenden *Die by the Sword* zu Hack'n-Slash-Ehren kamen, X'calith. Dieses riesige Schuppentier kam durch ein magisches Portal aus einer anderen Dimension auf die Welt von *Dragons Blood* und hat nun nichts geringeres vor, als die Menschheit zu unterjochen und den Planeten zu beherrschen. Um dieses Ziel zu erreichen, hat sich X'calith mit zwei Verbündeten, dem Steinriesen Rakka und einer Insekten-Königin zusammengetan, die nun mit ihren Untertanen für Angst und Schrecken sorgen und den Weg ebnen für die Horden des grausamen Drachen.

Held gesucht

Damit die drohende Apokalypse aber nicht stattfindet, wird nun im ganzen Land verzweifelt nach einem Helden gesucht, der die Armeen der Finsternis zurückschlagen und wieder in ihre Höllen-Dimension verbannen kann. Da kommt ihr ja gerade recht. Ihr, das ist je nach Wahl der kampferprobte Krieger Cynric, der vorzugsweise mit Schwert und Hackebeil im Nahkampf jeden Finsterling in seine Einzelteile zerlegt und Magie nur für sekundäre Zwecke einsetzt, oder die talentierte Magierin Aeowyn, deren Kampfkraft zwar zu wünschen lässt, die jedoch mit mächtigen, übernatürlichen Attacken jeden Gegner in die Knie zwingt. In fünfzehn Leveln (je fünf für jeden Schurken), die sich



Super!
„Man spielt und spielt und spielt..."

Christian's Meinung:

■ Komisch... Zu Beginn macht *Dragons Blood* gar nicht mal sooo viel Spaß, doch je länger man spielt (Was? Schon wieder fünf Stunden vorbei? Ich wollte doch nur schnell den Level beenden...), desto mehr macht dieses simple Gameplay Laune. Na gut, die Kampf-Engine ist nicht gerade ausgefeilt und schwächelt vor allem im Kampf gegen mehrere Widersacher gleichzeitig, doch daraus lässt sich sogar eine eigene Strategie schmieden: Einfach langsam durch die Gegend schleichen und Gegner einzeln aufs Korn nehmen, lautet die Devise. Dass Grafik (auch trotz der dichten Nebelwand) und vor allem die geniale Sounduntermalung ebenso von hohem Niveau sind, erfreut dabei umso mehr. Selten hat Charakter-Aufleveln so viel Spaß gemacht!



▲ Welche Geheimnisse dieser alte Schrein wohl in sich bergen mag?



▲ Ouch – das tat weh! Rote Zahlen zeigen Treffer bei euch, weiße Zahlen Treffer bei Gegnern an.



▲ Da steht er nun mit seiner Axt und ist mächtig stolz. Die Locations wurden größtenteils aufwändig gestaltet.



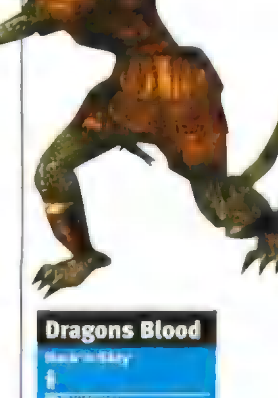
▲ Ein unverzichtbares Feature in dieser Nebelsuppe ist die Karte, die euch praktischerweise alle Ziele rot markiert.

in die Gebiete Wald/Burg, Sumpf/Höhlensysteme und das Lava/Drachenreich aufteilen, balgt ihr euch also mit allerlei monströsem Getier – willkommen im Reich des Hack'n-Slay! Während eurer Reise werdet ihr auf knapp fünfzehn unterschiedliche Gegnerarten treffen, die wiederum in verschiedene Unterklassen (z.B. Commander Goblins, Schamanen Goblins etc.) eingeteilt werden. insgesamt habt ihr es also mit ca. vierzig Feind-Kreaturen zu tun, denen ihr mit Schwert und Magie entgegentretet. Obwohl das Spielprinzip an sich recht simpel ausfällt (Button-Smashing und ab und zu mal mit dem Schild decken), wurde doch erfreulich viel Wert auf das Gameplay, speziell auf die Gegner-KI gelegt. Eure Kontrahenten ducken sich, fliehen, rufen nach Verstärkung und nutzen diverse Gruppentaktiken, um euch das Heldenleben schwer zu machen. Doch dem könnt ihr locker entgegenhalten, da ihr neben allerlei Schwert-Combos, die ihr mit Tasten- und Stick-Kommandos ausführt, auch selbst immer stärker werdet.

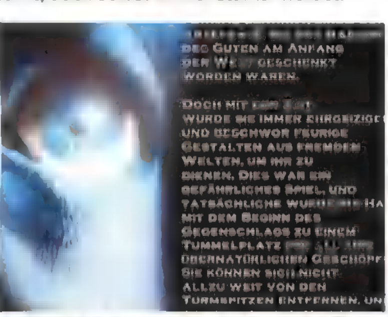
A Touch of RPG

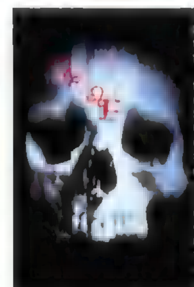
Denn nach jedem erfolgreich gemeisterten Level dürft ihr euren Helden in einer von sechs Kategorien nach Belieben um einen Punkt steigern. Wer in den Leveln fleißig nach versteckten blauen Wisps, kleinen Energie-Kugeln, sucht, der kann sogar zwei Punkte um einen Level heben. So erhaltet ihr fettere Rüstungen, wenn ihr eure Defensive stärkt, schärfere Küchenmesser (z.B. ein Schwert, das ihr nach Bedarf in eine Axt oder einen Morgenstern transformieren könnt) oder einen der zahlreichen Zaubersprüche, die sich in die Gattungen Erde, Luft, Feuer und Wasser einteilen. Als mächtiger Magier schleudert ihr euren Gegnern dann Feuerbälle oder Energieblitze entgegen, verstärkt eure Klinge mit der Macht des Feuers, heilt euch selbst oder lähmt Feinde bzw. friert sie ein.

Damit neben dem ganzen Hack'n-Slay aber auch die Story nicht zu kurz kommt, habt ihr in den Stages viele Aufgaben zu erfüllen, Items zu finden und mit Verbündeten Small-Talk zu halten. Vor jedem Level wird der Plot zudem noch mit einem ellenlangen Text und feiner Sprachausgabe weitererzählt. Die Sprachausgabe ist übrigens durchweg sehr gut gelungen und überzeugt mit professionellen Sprechern – auch die Dialoge wissen durch Wortwitz und einer gehörigen Portion schwarzen Humor zu gefallen. Wie die Sprachausgabe sind auch die Soundeffekte ebenfalls äußerst gut gelungen und erzeugen durch stimmungsvolle Nebengeräusche (Wasserrauschen, das Heulen von Kreaturen, Quaken von Fröschen etc.) eine dichte Atmosphäre. Musik wird nur selten und an speziellen Locations geboten, was den Realismusgrad noch deutlich erhöht. Probleme gibt es also nur bei der Grafik, die zwar auch sehr detailliert und stimmungsvoll gestaltet wurde, allerdings durch eine dichte Nebelwand extrem begrenzt wird. Nach zwanzig virtuellen Metern kommt die dicke weiße Mauer – der ständige Blick auf die (sehr gute) Karte bleibt zur Orientierung unerlässlich.



Dragons Blood
Features
Grafik | Musik | Sound
SPIEL SPASS 78%





▲ Sämtliche Texte wurden ins Deutsche übersetzt, die sehr gute Sprachausgabe blieb (zum Glück?) in Englisch.









▲ Per Strauß-Slug in die Lüfte: Fette Gegner, tolle Stages – Wahnsinn!

Metal Slug 3

Findet die Neo-Geo-Heim-Ära mit diesem Shooter-Paukenschlag ihr furioses Ende?

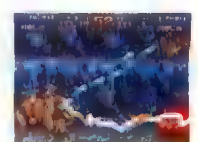
Wenn ja, dann steht der – nach Ansicht vieler – edelsten, besten und teuersten Konsole aller Zeiten und zudem einziger, die jemals 1:1-Spielhallenqualität bot, dieses Abschluss-Spiel gut zu Gesicht. Doch noch wollen wir nicht verzagen, obwohl immer weniger der aktuellen MVS-Spiele (Arcade-Bruder des Neo Geo) in die ROMs eines Heimmoduls gepresst werden und zudem SNK USA und Europa ihre Pforten dicht gemacht haben.

Das Gameplay von *Metal Slug 3* ist schnell erklärt, schließt es doch nahtlos an seine Vorgänger an, ohne jedoch von billiger Update-Politik wie beim Sprung von *MS2* auf *MSX* geprägt zu sein. Als schussgewaltiger Einzelkämpfer jagt ihr in fünf Leveln den Schergen der Morden-Organisation hinterher und benützt alles, was euch dabei an Feuerkraft über den Weg läuft. Die werdet ihr auch brauchen, denn General Morden hat sich nach seinen bisherigen Niederlagen diesmal nicht nur in puncto Armeen verstärkt, sondern neben den Aliens auch in der Tier- und Pflanzenwelt (Riesenkrabben, fette Schnecken, fleischfressende Pflanzen, Libellen, Maden etc.) Verbündete gefunden. Damit aber nicht genug: Im Laufe eures Feldzugs kämpft ihr auch gegen Zombies, Clones eurer vier Charaktere und die aus Teil 2 und X bekannten Mumien und mumifizierten Hunde. Apropos alte Bekannte: Nicht nur alle liebgewonnenen und mittlerweile legendären Slug-Gefährte (Panzer-Motorrad aka Metal Slug, Camel Slug, Slug Flyer und Robo Slug) sind wieder mit von der Partie, auch alte Stage-Bauten und Bosse aus allen drei Teilen haben sich als Zwischengegner eingeschlichen, darunter sogar die beiden monumentalen Super-Endgegner aus dem ersten und Teil X! Wenn aber die Gegnerschaft mit Mechano-Krabben-Mutationen, alles einstampfenden Super-Robotern und fiesen Allianzen nicht auf der faulen Haut gelegen ist, gebt ihr ihnen mit eurem neuen Arsenal Saures: Es dürfen Killer-Satelliten eingesetzt, Affen mit Uzi als Begleitung aufgenommen, eine Blitze-werfende Wolke eingesetzt und neue Slugs wie U-Boot, Hubschrauber, Vogel Strauß, Bohrmaschine und Arbeitsroboter

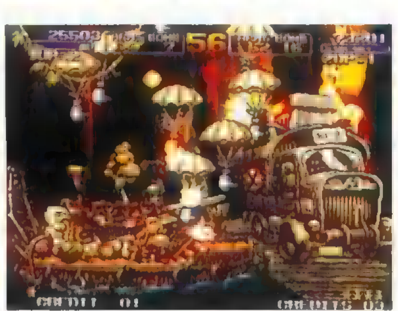
> „In Sachen Gameplay steckt *Metal Slug* 3 95 Prozent aller Spiele der ach so schönen neuen 3D-Welt mit einem Grinsen locker in die Tasche"

Shortcut

- ☺ viele alte Metal-Slug-Bekannte
- ☺ phantastische Gegner-Vielfalt
- ☺ riesige Stages durch Abzweigungen
- ☺ Animationen/Explosionen Deluxe
- ☺ einmal mehr geniale Bosse
- ☺ Old-School-Shooter-Gameplay
- ☺ massig neue und alte Slug-Vehikel
- ☺ schnippische Satire-Animationen
- ☺ die finale Super-Stage
- Preis und Seltenheit
- keine Umsetzungen geplant



▲ Sogar auf einem Elefanten dürft ihr Platz nehmen!



▲ In Level Eins geht's noch relativ geruhsam zu, auch wenn dieser Screenshot einen anderen Eindruck vermittelt.

Metal Slug 3

2D-Action

■ Features



- Entwickler: SNK
- Hersteller: SNK
- Preis: [illegible] Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
94%	[illegible]	84%

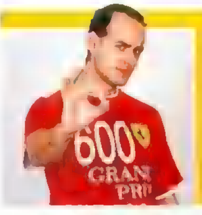
SPIELSPASS 92%

Shock Troopers 2nd Squad



■ Spiele dieses Kalibers sind auch auf dem Konsolen-Porsche Neo Geo extrem rar gesät. Mit der Perfektion eines *Metal Slug 3* kann neben den Vorgängern allenfalls das 514 MBit dicke *Shock Troopers 2nd Squad* von Saurus stellenweise mithalten. Eine Liga darunter – aber dennoch gut – spielt bereits ADKs *Ninja Commando*. Ansonsten bleiben die reinrassigen Shooter *Pulstar*, *Blazing Star*, *Last Resort* und *Viewpoint*, wovon die ersten beiden schon in der elitären 1000DM-Modul-Liga rangieren, sofern man sie überhaupt noch bekommt.

▲ **Spielt in der selben Liga wie *Metal Slug*: *Shock Troopers* – hier ein Shot vom nicht ganz so guten ersten Teil, der nur in der Spielhalle zu bestaunen ist.**



Super!

„Simply the Best!"

Ralph's Meinung:

■ Ich hätte nicht gedacht, dass SNK das wahnsinnig starke *Metal Slug X* nochmal toppen kann, aber sie haben's tatsächlich geschafft! Was hier an ausgefeilten Animationen, Nonstop-Action, motivierendem Level-Design, ausgeflippten Gegnern und Abwechslung pur abgeht, passt auf keine Kuhhaut mehr. Wir haben es schlicht und ergreifend mit dem besten Jump'n-Shoot der Konsolengeschichte zu tun, das den Mythos des Neo Geo weiter ausbauen und stärken wird. Ich gehe sogar so weit zu behaupten, diesen Action-Overkill würde nicht mal eine mit einem N64 vernetzte PS annähernd zustande bringen. Jammerschade nur, dass es nur einem mikroskopisch kleinen Teil der Spieler zugänglich sein wird, denn es sind bis jetzt keinerlei Umsetzungen (nicht mal für Neo Geo CD) geplant, und der horrende Preis ist leider viel zu abschreckend, wobei wir *Metal Slug 3* zugestehen müssen, absolut jeden Pfennig seines Preises wert zu sein. So einen Kracher sage und schreibe zehn (!) Jahre nach dem Start einer Konsole – das hat's noch nie gegeben. Also Berufssöhne: Unbedingt zuschlagen, bevor das streng begrenzte Kontingent ausverkauft ist und die Ebay-Preise in vierstellige Regionen schießen!



Volle Feuerkraft voraus: Diese Boss-Mutation frisst euch den Steg von den Füßen!

In The Hunt

■ Die Unterwasser-Szenen mit dem Kanonen-U-Boot in *Metal Slug 3* erinnern frappierend an den Automaten *In the Hunt* von den 2D-Shooter-Königen Irem, von dem '95 eine recht passable PlayStation-Umsetzung von Xing in Japan erschien. Das furiose Ballerspiel überzeugte ebenfalls durch riesige Gegner, fein gezeichnete Locations und einem hitzigen Pyrotechnik-Overkill, wenn auch Slowdowns und Ruckler an den Nerven zehrten. Dennoch: Wer *Metal Slug* liebt, wird auch *In the Hunt* vergöttern.



Fetzt richtig: Eines der letzten großen Irem-Games, das *MS3* inspiriert hat.



Als Zombie seid ihr zwar extrem langsam, könnt aber einen dicken Vernichtungsstrahl auspacken.

Metal Slug

■ Von vielen als legitimer Nachfolger der *Contra*-Serie von Konami gesehen, sorgt dieses 2D-Spektakel mit den weltbesten 2D-Animationen jenseits der Beat'em Ups seit 1996 (der erste Teil stammte noch von Nazca, bis SNK das Potential erkannte und selbst das Ruder übernahm) für Furore. Obwohl es mittlerweile insgesamt vier Teile und auch einige Umsetzungen gibt, stehen die Chancen denkbar schlecht, dass ihr jemals einen davon zu Gesicht bekommen werdet – nahezu alle Versionen sind ziemlich selten und die Sega- und Sony-Konvertierungen nur in Japan erschienen. Die Spitze stellt jedoch die US-Version des *MS1*-Moduls dar, für das inzwischen bis zu $ 1.200 (also etwa DM 2.500,–) gezahlt werden. Verrückte Videospielwelt, nicht wahr? Hier noch eine kleine Übersicht:

Titel	Neo Geo Modul	Neo Geo CD	PlayStation	Saturn
Metal Slug	Ja	Ja	Ja (Japan)	Ja (Japan)
Metal Slug 2	Ja	Ja	Nein	Nein
Metal Slug X	Ja	Nein	Geplant	Nein
Metal Slug 3	Ja	Nicht Geplant	Nicht Geplant	Nicht geplant





In der Eishöhle bekommt ihr es mit wild gewordenen Yetis zu tun. Durch die zahlreichen Abzweigungen potenziert sich der Replay-Wert des Moduls.

bestiegen werden. Wie ihr an dieser Aufzählung schon erkennen könnt, nimmt sich trotz aller Feuerkraft von beiden Seiten auch dieser dritte (eigentlich ja vierte) Teil wieder gehörig selbst auf die Schippe, was auch die fein eingestreuten Slapstick-Animationen eindrucksvoll belegen. Unumstrittenes Highlight neben den weiter verbesserten Animationen (die nun langsam an der Pforte der 2D-Perfektion anklopfen) und dem deutlich zurückgeschraubten Slowdown-Faktor sind aber eindeutig die zahlreichen Abzweigungen innerhalb der Level, die euch in komplett neue grafische Bereiche mit völlig anderen Gegnern schicken, bis ihr beim jeweiligen Stage-Endgegner (allesamt neu – kein Recycling!) heraus kommt. Damit sprüht *Metal Slug 3* geradezu vor Abwechslung, und der Replay-Wert steigt ins Unermessliche, da sich jeder Streifzug anders gestalten lässt und das Spiel um einiges größer ausgefallen ist als seine Vorgänger.

SNK, we love you!

Und wir wissen, wovon wir reden: *Metal Slug X* lockt uns mindesten einmal pro Woche zu einer gepflegten Baller-Session vor den Screen, und das hat null Level-Verzweigungen! Auch die einzelnen Level hätte man abwechslungsreicher nicht gestalten können. Neben den unterschiedlichen Themen Karibik, Zombie-Friedhof, Unterwasser/ Fabrik und Alien-Basis ist das Gameplay stets anders und wird zudem mit witzigen Einlagen gewürzt. Ihr könnt euch z.B. in einen Zombie verwandeln und schleichenden Schrittes den Feinden mit eurem roten Faul-Atem den Garaus machen. Oder aber ihr macht eine Morden-Unterwasser-Basis per U-Boot unsicher (Erinnerungen an *In the Hunt* werden wach – siehe Kasten), greift eine flüchtende Morden-Einheit per Jetpack an, klemmt euch hinter ein Flak-Geschütz und ballert auf einen dicken Kampfhubschrauber und und

und. Sogar eine kurze Vertikal-Shooter-Sequenz ist mit von der Partie! Man muss einfach seinen Hut ziehen: *Metal Slug 3* wurde perfekt und liebevoll durchgestylt, die Designer nahmen nur das Beste aus den Vorgängern und garnierten es mit noch ausgefeilteren Gameplay-Bestandteilen, bis ein absolutes Weltklasse-Spiel dabei heraus kam. Hier gibt's soviel zu entdecken, dass man auch nach dem 20sten Durchspielen immer noch eine neue Animation, einen neuen Gegner oder Gag erspäht. Solltet ihr auch nur irgendwas für Old-School-Gameplay mit Triple-A-2D-Optik übrig haben, dann müsst ihr diesen Titel zumindest in einer Arcade einmal ausprobieren. In Sachen Gameplay steckt *Metal Slug 3* jedenfalls 95 Prozent aller Spiele der ach so schönen 3D-Welt mit einem Grinsen locker in die Tasche.





Shortcut

- viele Kurse
- verschiedene Einstellmöglichkeiten
- flüssige Grafik
- viele Fahrzeuge
- schwache KI
- spektakuläre Schäden nur schwer zu erreichen
- keine wegfliegenden Teile



▲ In solche Unfälle könnt ihr die Gegner nur selten verwickeln.


▲ Mit Hilfe der Handbremse könnt ihr wunderbar um die Kurven sliden.

Destruction Derby Raw

Da freut sich der Schrotthändler!

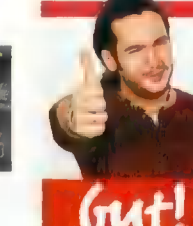
Der erste Teil dieser Schrottorgie war einer der besten Titel aus den Geburtsmonaten der PlayStation. Und abgesehen davon lange Zeit eines der besten Racing-Games. Der obligatorische Nachfolger toppte *Destruction Derby* in vielerlei Hinsicht. So wurden die Strecken größer und anspruchsvoller und waren gespickt mit halsbrecherischen Sprüngen und engen Haarnadelkurven.

Dass sich die Schäden an den Fahrzeugen selbstverständlich verstärkten, versteht sich von selbst und auch das Tempo des Games fiel um einiges höher als beim Vorgänger aus. Klarer Fall, dass auch der finanzielle Erfolg nicht lange auf sich warten ließ – immerhin war *DD2* wochenlang auf den vordersten Plätzen der Verkaufshitparaden zu finden. Doch die Konkurrenz schlief nicht und Anfang dieses Jahres erschien *Demolition Racer*, das neben einem mindestens ebenso hohen Crash-Faktor mit einem sehr fordernden und motivierenden Punktesystem aufwartete. Was soll nun also der soeben erschienene dritte Teil Neues bieten? Zum einen stehen euch nun 25 verschiedene Strecken für eure Zerstörungsorgien zur Verfügung. Zwar lässt sich nur ein Bruchteil davon von Beginn an anwählen, doch allein das Wissen um diese Vielfalt motiviert durchaus. Gut, absolut eingefleischte KFZ-Zerstörer mögen zu Recht anführen, dass sich auch auf einer Strecke genug Schaden anrichten lässt, doch man muss den Entwicklern zugute halten, dass die Strecken allesamt sehr gut und relativ anspruchsvoll designt sind. Eine weitere Aufstockung betrifft den nunmehr fast schon als gigantisch zu bezeichnenden Fuhrpark, wobei sich die Fahrzeuge sogar nach den klassischen Racer-Kategorien dem eigenen Fahrstil anpassen können. Doch auch hier gilt, dass die wirklich interessanten Vehikel erst nach einigen erfolgreichen Rennen anwählbar sind.

Größter Unterschied zu den Vorgängern sind allerdings die neu hinzugekommenen Spielmodi. So reicht es wie bereits in *Demolition Racer* nicht mehr aus, nur eine gute Rennplatzierung zu erfahren, sondern es werden in der Gesamtwertung sowohl die verursachten Crashs als auch der Platz gewertet. Durch diese Kombination ergeben sich interessante, strategische Aspekte. Denn selbst wenn man einen herrlichen Start hinlegt und von Beginn an auf dem ersten Platz liegt – wen soll man für die notwendigen Crashpunkte rammen? In einem anderen Spielmodus fahrt ihr nicht nur um Punkte, sondern um bares Geld, mit dem ihr wahlweise neue Vehikel kauft oder aber euer altes reparieren und tunen könnt.

Weder in grafischer noch in steuerungstechnischer Hinsicht hat sich gegenüber dem Vorgänger viel getan, doch war dieser bereits sehr gut gelungen. Immerhin läuft die Grafik auch bei mehreren Fahrzeugen sehr flüssig und es steht euch nun eine Handbremse zum Bewältigen besonders enger Haarnadelkurven zur Verfügung. AB


▲ Zu oft endet ein Crash-Versuch, indem ihr euch selbst überschlagt.



Gut!
„Easy Handling – top Gameplay"

Axel's Meinung:

Es war zu erwarten, dass der aktuellste Teil auch der spielerisch umfangreichste der Serie sein würde. Doch trotz der vielen Strecken und Fahrzeuge enttäuscht leider der eigentlich wichtigste Aspekt: die Crashs selbst. Während es in den anderen Teilen und auch im Konkurrenten *Demolition Racer* ein Leichtes ist, die Gegner spektakulär über die Fahrbahn fliegen zu lassen, reagieren die anderen Fahrzeuge nun kaum mehr. So ist es bis auf einige wenige glückliche Zufälle kaum möglich, ein anderes Vehikel zum Überschlag zu bewegen. Entsprechend wenig actionreich gestaltet sich leider der Spielverlauf. Dennoch ist *Destruction Derby Raw* ein grundsolides Rennspiel, das Fans des Genres durchaus zufrieden stellen könnte.

Eine Orgie der Zerstörung:





Destruction Derby Raw

Schrott-Racer

Features

- Entwickler: Psygnosis
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. [illegible] Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
[illegible]	[illegible]	[illegible]

SPIELSPASS 79%


▲ Eine gute Taktik ist es, sich erst in Führung zu bringen und dann beim Überrunden zu rammen.


▲ In der Ego-Perspektive sehen Überschläge ungefähr so aus.


▲ Die Fahrzeuge sind gut designt und bewegen sich flüssig über die Strecken.



▲ Mit dem richtigen Extra könnt ihr auch um Kurven schießen.



▲ Das Problem beim Überholen ist das Verlassen der Ideallinie.



▲ Dank der ausgezeichneten Fernsicht könnt ihr euch rechtzeitig auf die Speed-Ups einstellen.



Shortcut

- flüssige Grafik
- saubere Darstellung
- kaum Pop-Ups
- Spieltempo könnte höher sein
- nahezu direkte Konvertierung der PS/PC-Version

Magforce Racing

Futuristische Space-Rennen auf drei Beinen!

Vergangenes Jahr trat die PS-Version dieses Hi-Tech-Rennspiels in direkter Konkurrenz zur zeitgleich erschienenen Klassiker-Neuauflage *Wip3Out* an. Zumindest Redaktions-intern konnte das, überraschenderweise von einem deutschen Entwicklerteam stammende *Magforce Racing* – in der PS-Version noch unter dem Namen *Killer Loop* – besser abschneiden.

Doch wie sieht es nun mit der DC-Umsetzung aus? Immerhin verfügt Segas DC ja bekanntlich über deutlich mehr Power unter dem Gehäuse. Nun, um es gleich vorweg zu nehmen – bis auf den neu hinzugekommenen 4-Player-Modus und fast doppelt so vielen auswählbaren Tripods ist eigentlich alles beim Alten geblieben. Das soll nicht heißen, dass sich die grafische Darstellung nicht merklich verbessert hätte. So sehen die bereits in der PS-Version genialen Strecken deutlich besser aus und auch die Lichteffekte machen ausgiebig von den Möglichkeiten der 128-Bit-Power des DC Gebrauch. Etwas enttäuschend ist hingegen der Speed. So läuft das Game bestenfalls genauso schnell wie auf der PlayStation, in manchen Situationen sogar etwas langsamer. Zwar werdet ihr dafür mit einer nahezu völlig flüssigen Darstellung entschädigt, doch in diesem Punkt wäre auf dem DC sicherlich mehr drin gewesen. Gleiches gilt übrigens für den Sound. Noch immer passen die motivierenden Trance-Stücke ausgezeichnet zum flotten Spielverlauf, doch neue Kompositionen oder Sound-Effekte sucht man leider vergebens. Trotz dieser etwas enttäuschenden Nutzung der Hardwaremöglichkeiten macht das Game auch auf dem DC (insbesondere mangels vergleichbarer Alternativen) einen Mordsspaß. So lebt das Spiel nicht zuletzt von seinem wirklich gelungenen Streckendesign, das euch neben so naturverbundenen Tracks wie Hawaii oder dem Himalaja-Gebirge auch in düstere Industrie-Moloche wie das futuristische Osaka und eine Mars-Mine entführt. Doch nicht nur die Locations können überzeugen. Insbesondere die geschickte Verteilung der für einen Sieg notwendigen Beschleunigungsstreifen und Power-Ups ist gut durchdacht und erfordert neben strategischem Mitdenken auch eine perfekte Kontrolle über das Vehikel (es handelt sich dabei um dreibeinige Magneto-Roller namens Tripods). Diese gestaltet sich aber Dank der sehr präzisen, wenn auch antriebsbedingt etwas trägen Steuerung hervorragend und ist spätestens nach einigen Aufwärmrunden bestens zu handhaben. Anfänger sollten sich zu Beginn jedoch erst einmal an die zwar etwas trägeren, aber dafür leichter zu bändigenden Tripods halten. Ebenfalls von der Original-Version beibehalten wurden die in mehreren Stufen upgradebaren Extras, die ihr überall auf der Strecke einsammeln könnt. Dabei handelt es sich neben Defensiv-Waffen wie Minen und Angriffsutensilien à la Homing-Missile auch um zeitlich begrenzte Schutzschilde und Booster. Selbst wenn der Sieg auch ohne Hilfsmittelchen möglich ist, solltet ihr spätestens kurz vor dem Ziel führende Konkurrenten mit Hilfe einer kleinen Missile auf die Plätze verweisen. AB



▲ Die Hawaii-Strecke verläuft zum Teil unter der Meeresoberfläche.

▲ Solch gewundene Strecken sind bei *Magforce Racing* die Norm.



Axel's Meinung:

■ Auf der PS hat mich *Magforce Racing* bzw. seinerzeit noch *Killer Loop* durchaus begeistern können. Von einem aber fast ein Jahr später veröffentlichten Produkt kann man jedoch etwas mehr erwarten. Man wird den Eindruck nicht los, dass es sich bei der DC-Version um eine 1:1 Umsetzung der kurz nach der PS-Version erschienenen PC-Fassung handelt. Trotz dieser bei DC-Konvertierungen immer noch zu häufig vorkommenden Kritik macht *Magforce Racing* aber trotzdem Fun und wird durch seinen konsequent steigenden Schwierigkeitsgrad auch geübtere Tripod-Piloten eine ganze Weile fesseln.

„Auch wenn technisch mehr möglich gewesen wäre, ist *Magforce Racing* auch auf dem DC ein Leckerbissen für Genrefans.“



▲ Die Lichteffekte beim Einsatz von Extras sind durchaus beeindruckend.



▲ Mit diesem Extra seid ihr gegen gegnerische Angriffe geschützt.

Magforce Racing

Features

Grafik | Musik | Sound

SPIEL SPASS 79%



▲ Gegen Ende von Level 7 wartet ein besonders dicker Brocken auf eure Bombenlegerkünste, der jedoch leichter zu schlagen ist, als viele seiner Kumpane zuvor.



▲ Der Killerinstinkt ist geweckt und der Ausgang vermint – jetzt reicht ein Druck auf Dreieck, und die ganze Chose fliegt mit einem ohrenbetäubenden Knall in die Luft!





Silent Bomber

Wer schleicht da so spät durch Raum und Zeit? Es ist der unnachgiebige Minenleger, liebe Leut!



▲ Brenzlige Situation: Während ihr auf einem Space-Floß dahin schippert, greift eine Phalanx von aggressiven Flug-Droiden an.

Shortcut

- genlale neue Spielidee
- wunderbar rundes Gameplay
- vielleicht die besten PS-Explosionen
- anspruchsvolle, zahlreiche Missionen
- monumentale Endgegner
- gute deutsche Synchronisierung
- ☹ auf Dauer fehlt ein wenig Abwechslung

Die meisten Action-Games funktionieren heutzutage doch nach Schema F: Ein Mann, eine (oder auch Dutzende) Knarre(n), ein Auftrag – und schon nimmt das bleihaltige Spektakel inklusive der üblichen Kameraprobleme seinen Lauf. Nicht so bei Bandai's *Silent Bomber*, das einen weitaus innovativeren Weg einschlägt.

Ein Mann (Jutah), ein Auftrag (die Weltraum-Kolonie eines Bösewichts dem Erdboden gleich machen) stehen auch hier an, nur die Art und Weise ist vollkommen neu. Ihr könnt wie im Klassiker *Bomberman* (PC-Engine) stationäre und bewegliche Ziele mit Bomben eindecken, die in sicherer Entfernung via Zeitzünder aktiviert und, mit massig Feuerwerkeffekten begleitet, unter den Gegnern ein unheilvolles Tohuwabohu anrichten. In der Praxis sieht das dann so aus: Ihr sprintet schnellen Schrittes durch die gegnerischen Reihen, weicht deren Schüssen aus und platziert an strategisch geeigneter Stelle bis zu acht Sprengkörper (Wirkung multipliziert sich!), dann zündet ihr diese, bevor die verdutzten Gegner reagieren können. Flugobjekte nehmt ihr mit einem 3D-Prisma-Visier aufs Korn und schickt ihnen die tödliche Fracht quasi auf dem Luftweg zu. Diese Aktionen denkt ihr euch nun in rasanter Abfolge kombiniert, und ihr habt einen ersten Eindruck vom wegweisenden *Silent Bomber*-Gameplay. Bis zu drei Spezialbomben (z.B. Napalm, Elektro) in mehrfacher Ausführung mit absoluter Hammerwirkung verursachen zusätzliches Chaos, können aber nicht per Luftfracht verschickt werden. Die solltet ihr euch gut aufheben für Bosse vom Kaliber einer mobilen Flak-Station, Riesenkampfroboter oder einen Schwarm schwer bewaffneter Cyborgs. Sammelt ihr genug E-Chips, könnt ihr im Laufe der über ein Dutzend Level immer mehr Bomben gleichzeitig legen, euer Schutzschild verstärken und die Reichweite eures Visiers ausdehnen oder auf Wunsch Prioritäten zwischen diesen drei Gebieten nach jeder geschafften Stage verschieben. Seid ihr umzingelt, hilft ein Doppeldruck auf die Jump-Taste aus der Patsche, mit der sich Jutah mit einem Air-Boost elegant aus der Gefahrenzone katapultiert. Noch ein Plus: Um die Kamera braucht ihr euch keine Sorgen zu machen – sie setzt euch stets ins rechte Licht (meist aus der isometrischen Vogelperspektive) und kann nicht manuell justiert werden, was auch niemals nötig ist. Ein abschließendes Kompliment noch an die Grafiker: Null Polygon-Fehler, keine Clippings und eine herrliche Vielfalt an Texturen setzen dem starken Gameplay noch die Krone auf. RK

▲ Wenn normale Granaten nicht mehr helfen, muss in die Napalm- und Elektro-Bomben-Trickkiste gegriffen werden.



▲ Kurz mal ein paar Elektro-Bomben auf dem Kreuz gezündet, und schon macht der fette Mech von oben keine so gute Figur mehr.



Ralph's Meinung:

■ Welch Schande, dass Virgin diesen absolut genialen Action-Titel Bandai so lange vorenthalten hat. Dabei sind die Hit-Qualitäten doch sofort ersichtlich – die Bombenleger-Spielidee allein hat seit den guten alten *Bomberman*-Tagen nicht mehr so viel Spaß gemacht wie hier. *Silent Bomber* spielt sich so unglaublich flüssig, so herrlich unkompliziert und doch so raffiniert, dass man überhaupt nicht mehr aufhören will. Die Explosionen eurer Zeit-, Napalm- und Elektro-Bomben werden für PS-Verhältnisse cineastisch derart perfekt in Szene gesetzt, dass man fast Gefahr läuft, nach ausgiebigen *Silent Bomber*-Marathons selbst Pyromanen zu werden. Dazu kommen eine gute deutsche Synchronisation mit engagierten Sprechern und eine der besten Endgegner-Ansammlungen auf Sonys 32-Bit-Kiste. Wenn in höheren Leveln noch ein wenig mehr Gameplay-Abwechslung zu sichten gewesen wäre, hätte dieser Geheimfavorit durchaus die Platin-Classic-Hürde streifen können! Action-Fans: kaufen!



Silent Bomber

3D-Action

■ Features: CD, MC, DS

■ Entwickler: Bandai/Studio3
■ Hersteller: Virgin
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik | Musik | Sound

SPIELSPASS 86%


▲ Was kommt denn da geflogen? Die gelben Schweine können schön langsam mit dem Zittern beginnen.


▲ Im Single-Player-Spiel könnt ihr eure Schweine befördern und sie so z.B. zu einem Pionier oder Sanitäter ausbilden.


▲ Eine feine Waffe: Mit dem Jet Pak erhebt ihr euch kurzzeitig in die Luft und bombardiert den Gegner mit Granaten.



Shortcut
- schweinisch ironisch
- perfekte Sprachausgabe
- zu viert der Hammer
- coole Waffen
- Clipping-geplagte Grafik
- alleine schnell langweilig

Frontschweine

Stirb, du Sau!

Ihr steht auf kleine knuffige Tierchen? Ihr habt die kleinen Würmchen in euer Herz geschlossen und wartet sehnsüchtig auf ein weiteres Game, in dem es um süße, putzige, herzallerliebste Kuschel-Wuschel-Viecher geht? Dann seid ihr bei *Frontschweine* (engl. Titel: Hogs of War) genau richtig!

Denn wie die kriechenden Ballermänner werfen auch diese Ferkel jegliche feine Manieren über Bord, vergessen die gute Kinderstube und graben die niedersten Instinkte wieder aus: KRIEG! ZERSTÖRUNG! UNTERWERFUNG DES GEGNERS! DIE TOTALE HERRSCHAFT! In Saustallasien hat sich nämlich ein neuer Krisenherd aufgetan: Große Vorkommen an Sautrank wurden tief unter der Erde gefunden und eines ist ja wohl von vornherein klar: Friedlich geteilt wird ein so wertvoller Rohstoff nicht. Es kommt also, wie es kommen muss – sämtliche Schweinerassen rüsten zum Krieg und wollen den Sautrank für sich alleine beanspruchen. Soweit also der Auftakt zu Infogrames Antwort auf die Multiplayer-Schlacht *Worms*: Die *Frontschweine* stürmen jetzt das Schlachtfeld! Wie bei den Würmern gibt es zwar auch hier einen Singleplayer-Modus (ihr versucht, mit einer der Kriegsparteien das gesamte Land einzunehmen), doch der wahre Reiz des Spiels liegt klarerweise im genialen Multiplayer-Mode, in dem bis zu vier Mitspieler versuchen, die drei Konkurrenten in Grund und Boden zu stampfen. Der augenfälligste Unterschied zu den aggressiven Kriechern liegt neben den Hauptdarstellern in der grafischen Gestaltung der Kampfschauplätze: Jetzt wird nicht mehr in der scrollenden 2D-Seitenperspektive mit allen möglichen Waffen aufeinander eingeprügelt, sondern in feinstem 3D gegeneinander vorgegangen. Das Spielprinzip blieb dabei aber im Grunde genommen dasselbe wie schon vor etlichen Jahren (erinnert sich noch wer an das QBasic-Spielchen *Gorilla*?) – pro Zug stehen euch 99 Sekunden zur Verfügung, um euch in die richtige Position zu begeben, dann wird mit allerlei Kriegsgerät wie Bomben, Bazookas oder MG aufeinander losgegangen. Wie gehabt stellt ihr wieder den Abschusswinkel sowie die Wurf- bzw. Schusskraft ein und feuert danach das Geschoss ab. Oft verteilen sich auf den Kampffeldern neben Minenfeldern und anderen Hindernissen auch Kisten, die neue Waffen beinhalten oder gar Geschützstellungen, die ihr flugs besteigen solltet. Zwar bietet die Grafik nur Durchschnittliches (und ab und zu Clipping-Geplagtes), ist dafür aber zweckmäßig und übersichtlich. Im Gegensatz dazu steht der Sound: Tolle, zu den einzelnen Rassen passende Musikstücke und gar exzellente Sprachausgabe mit aberwitzigen Kommentaren der Protagonisten sorgen für passendes Slapstick-Ambiente. Wer mehrere Freaks vor den Screen karren kann, muss zugreifen, Solo-Spieler werden – na wen wundert's – nicht so lange Spaß damit haben. CD



▲ Jetzt aber nix wie rein. Große Kaliber solltet ihr unbedingt nutzen.



Christian's Meinung:

Worms in der dritten Dimension? Kann das gut gehen? Ja – es kann, definitiv! Vor allem durch die absolut bissigen Kommentare der Schweinebande wird die eh schon geniale Multiplayer-Stimmung noch vervielfacht. Ich stehe persönlich auf die Russensau Speckov, der nahezu alle relevanten Star Trek-Sprüche drauf hat – einfach Zucker! Seid ihr Mehrspieler-Fans mit Hang zum schwarzen Humor, müsst ihr einfach zugreifen – härter, witziger und kompromissloser geht's nicht mehr.





▲ Da hilft alles Betteln nix – die Sau muss dran glauben...


▲ Bei manchen Waffen könnt ihr in den Sniper-Modus schalten. Zu langes Zielen lässt das Fadenkreuz aber immer unruhiger werden.


▲ Links unten wird permanent eine hilfreiche Übersichtskarte eingeblendet.



Freaks In Focus

Fan-Attacke im Doppelpack! Zum ersten Mal besuchten uns zwei Freaks gleichzeitig und brachten auch gleich Verpflegung mit – so lassen wir uns das gefallen.

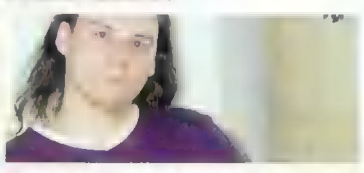


Invasion [illegible] dem Saarland! Gleich zwei Freunde stürmten Ende Mai unsere heiligen Redaktionsräume und bombardierten uns einen Tag lang mit ihren Fragen.

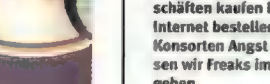
Über 500 Kilometer Anreise aus Saarlouis haben die beiden wackeren Konsolenstreiter Andreas Bier und Holger Hoffmann auf sich genommen, um uns einmal über die Schulter zu gucken *und dann das:* Ausgerechnet an diesem Tag hatte Sanka Urlaub und konnte die beiden nicht in die Geheimnisse einweihen, wie man auch nach fünf Tagen ohne Schlaf noch einen Artikel schreibt. Dafür wurden die beiden Zeuge des mit Sicherheit größten *Samba de Amigo*-Events in Süddeutschland. Fast der gesamte Verlag drängelte und quetschte sich ins Spielezimmer, um sich mit den Maraca-Rasseln vor den anwesenden und johlenden Kollegen anständig zu blamieren. Neben dem Spaß wurden natürlich auch Layout-Prozesse, Heftplanung, Spieleorganisation und noch vieles mehr ausführlich erörtert und die beiden wissbegierigen Youngster mit einem Packen Demo-CDs und unvergesslichen Eindrücken wieder nach Hause entsandt. All right: Wollt ihr uns auch mal besuchen (traditionelles Pizza-Essen plus Hotel/Anreise auf unsere Kosten), schickt uns einen Brief, faxt oder e-mailt mit dem Kennwort "Freaks in Focus" an die in der Leserbriefe-Sektion genannte Adresse. Was nicht fehlen sollte, ist eine witzige und/oder aussagekräftige Begründung, warum wir ausgerechnet euch einladen sollen. Wir sind jedenfalls schon gespannt – viel Glück! VG

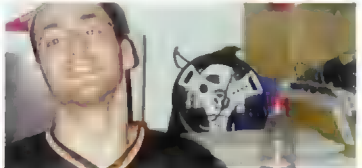


Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



- Name [illegible] Nickname: **Andreas Bier /Bier (wie das Brot für den Vampir!)**
- Alter: **23**
- Zocke seit: **[illegible] Jahren**
- Aktuelle Konsolen: **Alles wo PAL draufsteht.**
- Meine Lieblings-Games: **Resi 1-3, Tetris, Dead or Alive 2, Namco Museum, Raiden Projekt, Driver, Parasite Eve, Super Mario Bros. 3, Medal of Honor**
- Mein größter Fehleinkauf: **Blue Stinger – eklige Animationen und Spielablauf.**
- Eine Serie, die ich schon immer gehasst habe: **Bust-a- Move 1 war geil und alle Nachfolger nur überflüssig.**
- Was hältst du [illegible] der PS2: **Wird die neue Mainstream- und Konsumkonsole werden, die jeder haben wird.**
- Japan ist geil weil: **Man bekommt jedes und alles dort!**
- Thema X-Box, Dolphin: **Jede Konsole hat eine Chance, nur das Marketing versaut immer alles. Hoffen wir, dass es dem DC nicht [illegible] ergeht!**
- Was ich sonst noch loswerden wollte: **Ich wünsche mir, dass [illegible] Importe wieder mehr in den Geschäften kaufen kann und nicht umständlich im Internet bestellen muss. Aber weil Sony und Konsorten Angst um ihre Umsätze haben, müssen wir Freaks immer umständlichere Wege gehen.**





- Name & Nickname: **Holger Hoffmann / HIT**
- Alter: **21**
- Zocke seit: **9 Jahren**
- Aktuelle Konsolen: **MD, 32x, NES, SNES, PSX, N64, DC**
- Meine Lieblings-Games: **Zelda3, Streets of Rage 2, Resi 1-3, James Bond, Sonic Adventure**
- Mein größter Fehleinkauf: **Alex Kidd (MD), Schlümpfe (SNES)**
- Eine Serie, die ich schon immer gehasst habe: **Wing Comander – es weiß nie, ob [illegible] ein Spiel oder ein Film sein will.**
- Was hältst du von der PS2: **Aufgrund des Erfolges der PS wird die PS2 sich wohl von selbst verkaufen (oder?). Aber [illegible] warten ja auch noch Dolphin und die X-Box!**
- Japan ist geil weil: **Videospieleland Nr. 1 und kulturell ein hochinteressantes Land. Nächstes Jahr ist Urlaub da fällig!**
- Thema X-Box, Dolphin: **Bill Gates kommt nicht in den Konsolenmarkt, [illegible] [illegible] bestehen, sondern um Marktführer [illegible] werden.**
- Was ich sonst noch loswerden wollte: **Wenn es um Spiele geht, ist der DC zur Zeit mit Abstand die beste Konsole! Warum dann also nicht kaufen? Das sollten sich die vielen PS2-Wartenden einmal überlegen!**

Gut!
„Nur für Fans der Serie interessant"

WipEout 3 Special Edition

Andreas Meinung:

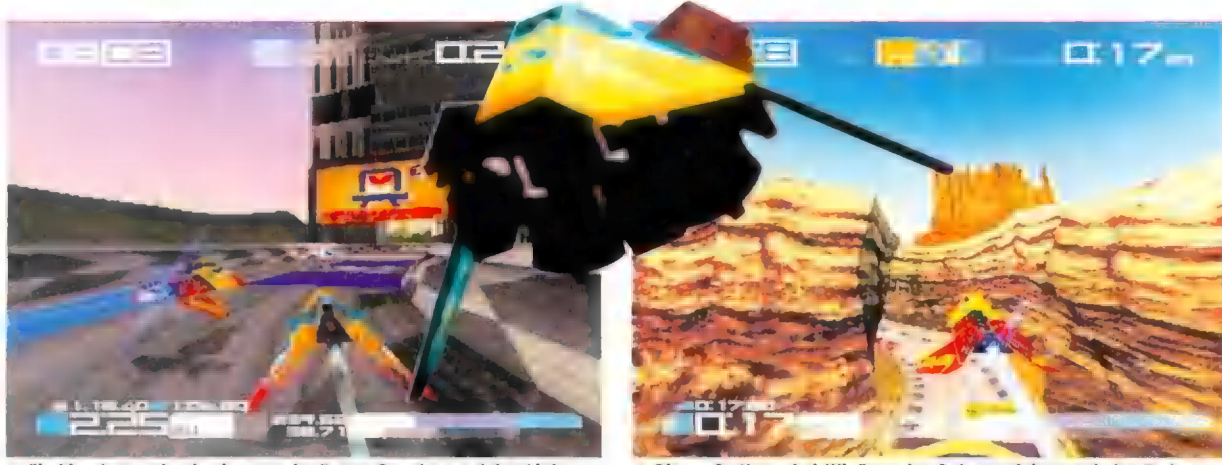
WipEout 3 war nicht die große Verbesserung, wie man sie sich erhofft hat. Sie ging eher in die andere Richtung. Menüführung wie vor 100 Jahren und Sound und Grafik [illegible] auch nicht das wahre. Waren Teil 1 und 2 noch megagenial, fuhr Teil 3 Mittelschiene. So bringt uns *WipEout 3 SE* nichts wirklich Neues. Auch wenn das Gameplay genial ist, wird uns Teil 3 mit alten Strecken sowie Prototypestrecken ohne Texturen vorgesetzt. Die Grafik poppt im 2-Player-Modus ziemlich. Der Sound ist wie immer super gelungen, und die Musik geht gut ins Ohr. Ich würde [illegible] wegen dem Nostalgiewert der alten Strecken spielen und nicht wegen des dritten Teils. Für den neuen Schnäppchenpreis kann man ruhigen Gewissens einen Blick riskieren, weil man doch einen sehr guten Racer mit feinen Zusätzen bekommt.

Geht so!
„Hätte mehr draus werden können"

WipEout 3 Special Edition

Holger's Meinung:

Als ich damals *WipEout* spielte, war ich absolut begeistert. Geniale, schnelle Grafik, hammerharter Sound und ein sensationelles Spielgefühl, da konnte man die Grafikschnitzer leicht verschmerzen. *WipEout 2097* war dann die Offenbarung – in allen Punkten eine echte Verbesserung. Mit dem dritten Teil setzte Psygnosis keine neuen Maßstäbe, ein Optionsmenü, das an C64-Zeiten erinnert, lascher Sound, eine öde Grafik und das geniale Feeling wollte auch nicht so recht aufkommen. Jetzt zu *W3 SE*: Die Fehler und Macken wurden aus Teil 3 komplett übernommen, wobei man einige der alten Strecken aus 1 und 2 neu auffrischte und ins Spiel integrierte. Fans sollten es sich mal anschauen, wem der dritte Teil jedoch nicht gefallen hat, der braucht bei diesem Spiel auch nicht viel zu erwarten !



▲ Ein bisschen mehr als ein paar alte Bonus-Strecken und den Link-Modus hätten wir eigentlich schon erwartet.

▲ Die große Kunst bei *WipEout*: den Raketengleiter nach den Turbo-Jumps vor der nächsten Kurve wieder einigermaßen einzufangen.







▲ Schade, dass der peplose Soundtrack nicht ausgewechselt wurde.

WipEout 3 Special Edition

Die State-of-the-Art-Rennspiel-Trilogie der PS findet mit einem Deluxe-Pack ihren krönenden Abschluss.

Unverhofft kommt oft: Weder auf der E3 noch sonst auf irgendeiner Messe jemals gezeigt noch in einer Pressemeldung irgendwie erwähnt, schneite mit dem zweiwöchentlichen Sony-Nachschub-Paket diese Sonderausgabe des Techno-Antischwerkraft-Racers herein. Die Rennspiel-Fans in der Redax und unsere Freaks stürzten sich sofort drauf und wurden zwar nicht enttäuscht, aber Begeisterung machte sich auch keine breit.

Das stärkste Feature dieser Special Edition ist zweifelsohne die schon lange schmählich vernachlässigte Link-Option, die furiose Zwei-Spieler-Duelle mit Kabel, zwei Games, zwei Konsolen und zwei Glotzen nun erst so richtig interessant macht. Ansonsten hat sich nicht überschwänglich viel getan: Die Spielmodi des dritten Teils (Single Race, Time Trial, Challenge, Turnier) weisen nun mit *WipEout*/Classic-Liga zwei Menüpunkte auf. Setzt ihr auf Classic, lassen sich acht zusätzliche, leicht modifizierte Kurse aus den beiden Vorgängern *WipEout (2097)* durchrasen, was die Gesamtanzahl auf stolze 16 Strecken erhöht. Den Eliminator-Modus hat man gecancelt und durch einen Prototypen-Mode ersetzt, in dem einige zusätzliche Gleiter auf zwei Oval-Kursen à la *Daytona USA* Probe gefahren werden können. In Sachen Gänsehaut-Speed haben vor allem die späteren und bekannten Klassen Rapier und Phantom nichts von ihrem Schrecken eingebüßt und auch die Waffensysteme sind erneut mit von der Partie – dafür braucht man aber keine Special Edition, da schon in Teil drei vorhanden. Waren wir damals schon nicht unbedingt von der eher langweilig und träge anstatt pulsierend und aufputschend wie das legendäre "Messij"-Thema aus dem ersten *WipEout* ausgefallenen Techno-Trax begeistert, überträgt sich dieses Feeling leider nahtlos in diese Compilation. Den Rest der Änderungen kann man unter kosmetische Updates verbuchen: Feintunung einzelner Waffensysteme, andere Absturz-Sequenzen, Pit-Bahn bei alten Kursen hinzu gefügt, etwas verkürzte Ladezeiten, gutmütigere Kollisionsabfrage (in welcher Hinsicht?) usw. fallen nur fanatischen Anhängern der Serie auf, für die dieses Schmankerl wohl auch gedacht ist. Als Vollpreisprodukt eine Farce, könnte sich so mancher für attraktive 60 Mark durchaus überlegen, hier zuzugreifen – vor allem wenn er den Vorgänger noch nicht besitzt. Wir warten jedenfalls jetzt auf eine *Crash*-SE mit allen Leveln aus den drei Teilen plus natürlich dem kompletten *Crash Team Racing* und einer Demo des neuen *Crash Bash*! RK

▲ Der Schwierigkeitsgrad nimmt zwischen den Speed-Klassen erneut ruckartig zu.



▲ Immer noch sehr praktisch: per Auto-Pilot für einige Sekunden perfekt fahren.

Shortcut

- Strecken aus allen 3 WipEout-Teilen
- Link-Kabel-Unterstützung
- das Kultobjekt für Sammler
- ☹ unterkühltes, emotionsloses Menü-Design
- ☹ keine neuen Musik-Stücke
- ☹ eigentlich überflüssiges Spiel





Ralph's Meinung:

Droht uns jetzt etwa eine "Best of"-Welle wie in der Musik-Branche? Sicher – die *Special Edition* ist noch immer ein exzellentes Spiel, doch wer bereits den dritten Teil sein Eigen nennt, kann getrost darauf verzichten und sich seine Kohle für wirkliche Neuerscheinungen sparen. Wir haben beim Test mehr oder weniger lustlos durch die bekannten Spielmodi geklickt und hier und da ein paar Rennen gefahren, da sämtliche Klassen und Strecken sowieso schon von Beginn an verfügbar sind. Wo hat sich die Motivation versteckt? Hier und da ein kleiner Aha-Effekt ("Cool – den Kurs kenne ich noch aus dem ersten Teil") – das war's aber auch schon, und die Scheibe wandert als selten gespielter Staubfänger in den Schrank. Wenn schon *Special Edition* – dann bitte mit wirklich neuen Goodies! Es kommt schon sehr lustig, wenn in der Features-Liste Dinge wie "Verbesserte Namenseingabe" zu lesen sind. Wahrscheinlich war dieser Aufguss einfach eine Fingerübung für neue Team-Mitglieder bei Psygnosis, bevor es bei *WipEout Fusion* (PS2) richtig zur Sache geht. VG

WipEout 3 Special Edition

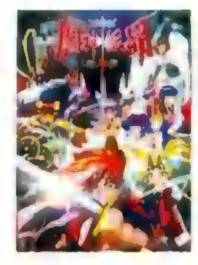


Features

- Entwickler: Psygnosis
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 60 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik | Musik | Sound

SPIELSPASS 76%





▲ Auf Screenshots sieht *Toshinden 4* alias *Toshinden Subaru* (in Japan) wesentlich dynamischer aus, als es ist. Glaubt uns: Ihr wollt es garantiert nicht spielen!



▲ Unglaublich: Bei solchen Super Specials friert das Bild sekundenlang ein!



Toshinden 4

Takara trägt seine berühmteste Serie mit dieser Version eigenhändig zu Grabe.

Shortcut

- Duelle ohne jegliche Dynamik
- grauenvoll eckige Charaktere mit Polygonfehlern
- Amateur-Animationen
- Mini-Kämpfer-Repertoire
- ellenlange Ladezeiten
- unbrauchbare Spielmodi en masse
- billigste Effekte und Arenen
- japanische Sprachausgabe
- PAL-Balken

Hoffentlich bleibt uns ein PAL-Release erpart – so unser letzter Satz aus dem Import-Test der unterirdisch schlechten japanischen Version *Toshinden Subaru* in der VG 11/99. Wie ihr seht, hat unser Flehen nix genutzt und so müssen wir diese absolute Farce eines 3D-Beat'em-Ups ein weiteres Mal in der Luft zerreißen.

Es fällt wirklich schwer, aber wir können an keinem Gesichtspunkt dieses grenzenlos überflüssigen Sequels auch nur ein gutes Haar lassen. Das fängt schon im Spielmodi-Menü an, wo sich kein zentraler Modus findet. Nach ziellosem Durchscrollen zwischen Survivial, Time Attack, Team Time Attack, VS, Team-VS, Practice, Minigame, Database und Team Story entscheiden wir uns für Letzteres und kommen vom Regen in die Traufe. Klägliche neun, aufgrund lächerlich niedrigem Polygonaufwand klobige und unansehnliche Figuren verlieren sich beim Kämpfer-Auswahlbildschirm. Der Clou dabei: Ihr könnt euch noch nicht mal das aus drei Leuten bestehende Team selbst zusammenwürfeln, sondern müsst mit drei vorgefertigten Mannschaften Vorlieb nehmen! Eigentlich dachten wir, dass diese vorsintflutlichen Zeiten seit SNKs *King of Fighters '94* vorbei wären. Das eigentliche Gameplay schlägt dann dem Fass endgültig den Boden aus. Von der Dynamik früherer Episoden ist rein gar nichts übrig geblieben: Die Charaktere bewegen sich wie mit Sekundenkleber an den Schuhsohlen, Special-Moves bedürfen erst einer mehrsekündigen Ladezeit und an rasante Combo-Aktionen ist nicht mal im Schlaf zu denken. Wer sich jetzt noch nicht schwarz über den Fehlkauf ärgert, der wird sich bestimmt auch über einfallslose Stages mit teils einfarbigen (!) Bodenplatten im 8-Bit-Stil und billigste Effekte, die selbst zu Beginn der PlayStation-Karriere nicht so übel ausgesehen haben, freuen. Nach nur drei Runden plus einem Endgegner verflüchtigt sich der ganze Spuk dann auch schon und ihr bekommt einen Abspann vorgesetzt, der den amateurhaften Zwischensequenzen in nichts nachsteht. Wenn ihr nicht verloren habt, was bei der gebotenen ■ selbst Spieler mit zwei linken Händen schaffen sollten, eröffnet sich euch noch ein Bonus-Modus, der Duelle mit verschiedenen Handicaps wie einer kontinuierlich abnehmenden Lebensleiste bietet. Über die Musik wollen wir jetzt nicht auch noch herziehen – Tamsoft musste mit Sicherheit bis jetzt schon genug Hohn und Spott für dieses Game einstecken. RK

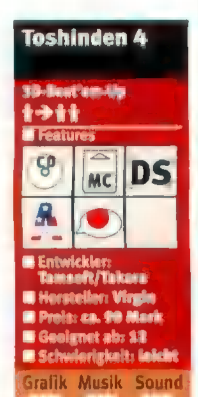


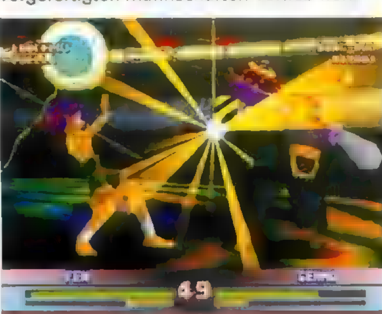
Hilfe!
„Das soll noch *Toshinden* sein?!"

Ralph's Meinung:

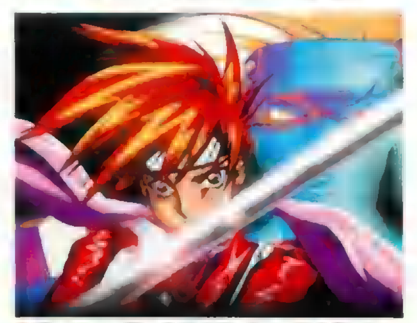
■ Es tut einem als Beat'em-Up-Fan in der Seele weh, mit ansehen ■ müssen, wie sich einer der einst klangvollsten Namen des Genres mit jeder weiteren Folge ein Stück mehr ■ Grunde richtet. Der vorliegende vierte Teil deklassiert sich mit absolut indiskutablen Eigenschaften in jedem nur erdenklichen Baustein des Spiels selbst – da bedarf es eigentlich gar keines beißenden Kommentars mehr. Umso erstaunlicher ist es, dass noch immer die renommierte Tamsoft-Truppe, die einst zu Beginn der PS-Ära mit dem damals revolutiär guten ersten *Toshinden* den Weg in ein ■ Beat'em-Up-Zeitalter ebnete, für dieses Machwerk verantwortlich zeichnet. Und was ist von all dem Glanz hier übrig geblieben? Rein gar nichts! Träge Duelle, ewige Ladezeiten, unansehnliche Special Moves, ein- und zweifarbige Arenen, dilettantische Zwischensequenzen, wenig Kämpfer, ein kindischer Schwierigkeitsgrad und und und. Diese Liste ließe sich noch ewig fortsetzen – wir hoffen einfach mal, dass sich die Entwickler ihrer alten Tugenden besinnen und mit dem *Toshinden 5* wie Phönix aus der Asche aufsteigen und zu alter Klasse zurückfinden.

■ So hätte man Kämpfer vielleicht vor zehn Jahren animiert...

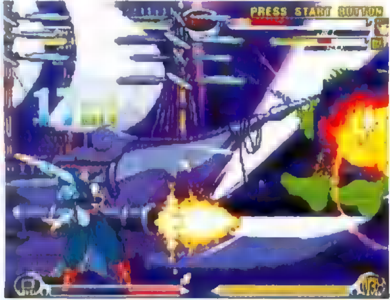




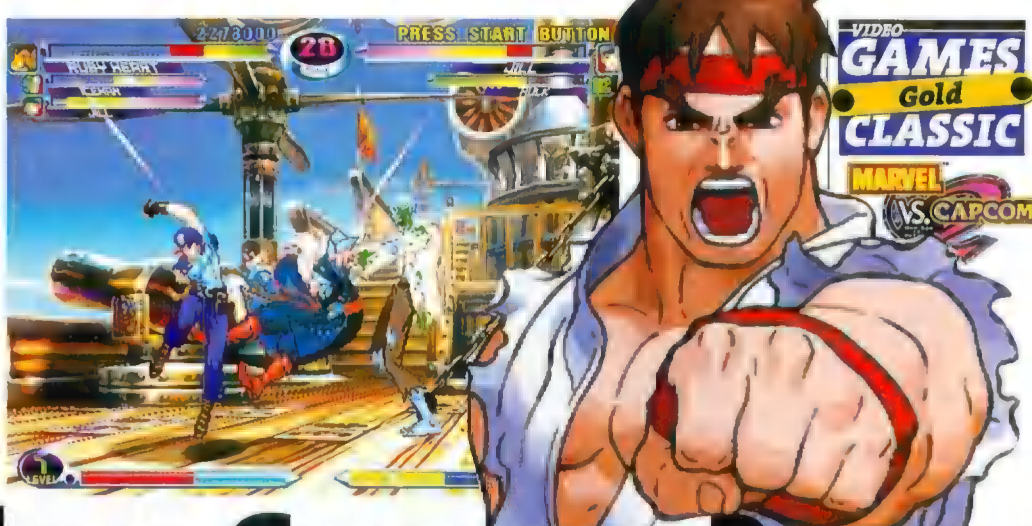
▲ Der Team Battle Mode ist wie das ganze Spiel eine Farce: Ganze drei (!) Teams stehen zur Wahl und nach drei Runden plus einem Boss kommt schon der Abspann.



▲ Ganz passables Animé-Design rettet diesen gänzlich missratenen Beat'em-Up-Versuch auch nicht mehr vor dem Sturz ins Bodenlose – wir hoffen auf eine Wiederauferstehung im Teil fünf!



▲ Hyper Combo: Gegen die Breitseite von Ruby Hearts Freibeuter-Dschunke ist auch für Hulk kein Kraut gewachsen.



▶ In der Zombiefalle von Jill Valentine! Der Untote rechts ist übrigens kein Team Assist Charakter, sondern ein Special Move.

Marvel vs. Capcom 2

Der finale Showdown zwischen Marvel und Capcom!

Da hat sich Virgin aber im Gegensatz zu manch anderem Capcom-Titel ganz schön ins Zeug gelegt! Nur zwei Monate nach dem Import-Test in der VG 6/00 flatterte uns schon die perfekt angepasste PAL-Version des derzeit wohl chaotischsten Beat'em Ups überhaupt ins Haus.

Besonders neugierig waren wir natürlich, wie Virgin die Sache mit den Direct-, Net- und Versus-Points gelöst hat, um Kämpfer und andere Secrets freizuspielen. Da in unseren Breiten *MvsC2*-Automaten mit VM-Slot in etwa so verbreitet sind wie Leute, die immer noch glauben, dass Deutschland nach dem miserablen Auftaktspiel bei der EM seinen Titel verteidigen kann, hatten wir es schon fast befürchtet: Es wurde einfach knallhart weg gelassen (siehe Kasten). Nix ist's also mit der schönen Internet-Welt – und das nachdem Sega mit *Chu Chu* endlich ein vernünftiges Netzwerk zustande gebracht zu haben scheint. Aber das Duell der Superhelden macht auch im eigenen Stübchen eine Menge Spaß. Schnappt euch aus zunächst 28 Top-Stars (weitere 28 sind erspielbar!) ein Dreier-Team und bekriegt mit Super Specials, Hyper Combos, verzögerten Hyper Combos (also praktisch Combos von Hyper Combos!), Variable Assists, Knockdown-Moves, Aerial Raves und Team Combos das gegnerische Trio, bis ihm die Puste ausgeht. Das Faszinierende dabei ist, dass man jederzeit beliebig zwischen allen Kämpfern durchwechseln kann – solange sie noch nicht K.O. gegangen sind, versteht sich. Ein wenig seltsam und unpassend erscheint uns da die Abrechnung nach Ablauf der Zeit, vor der man es selten schafft, alle drei Gegner auf die Bretter zu schicken: Die verbleibenden Reste der einzelnen Lebensbalken werden einfach zusammen gezählt und so der Sieger ermittelt. Tja, und warum strenge ich mich dann an, um z.B. zwei der drei Capcom- bzw. Marvel-Stars auszuknocken, wenn der übrig gebliebene gewinnt, nur weil er mehr Lebensenergie hat als mein komplettes Team zusammen? Zuerst sollte doch da die Anzahl K.O. gegangener Kämpfer zählen! Nimmt man dieses Faktum in Kauf, erwarten den Beat'em-Up-Fan wunderschöne gezeichnete Stages mit 3D-Touch, eine für Capcom-Verhältnisse ungewöhnlich gut gelungene Präsentation und ein recht unorthodoxer Jazz/Bar-Soundtrack, der sich mal wohltuend vom Gros der martialischen Musiken anderer Fighter abhebt, aber sicher nicht jedermanns Geschmack ist. Gleiches kann man sicher auch über das hektische und stellenweise chaotische Gameplay sagen, mit dem sich sicher viele eingefleischte *Street Fighter*-Fans vergraulen lassen. RK

Shortcut

- Kämpfer noch und nöcher
- spritziges 3-on-3-System
- reichhaltig Super-Moves
- neuartige 3D-Backgrounds
- perfekte PAL-Anpassung
- ☹ teilweise verpixelte und grobe Fighter-Darstellung
- ☹ ein paar Spielmodi zu wenig
- ☹ keine Internet-Features mehr
- ☹ seltsame Duell-Abrechnung

▲ Dr. Doom packt vor dem Jahrmarkt seinen Höllenmove aus und Guile kniet nieder und betet.

Versteckte Kämpfer

■ bekommt man jetzt nicht mehr wie in der japanischen Version durch Duelle am gleichnamigen Automaten und via das Internet, sondern ausschließlich durch Freispielen (eine bestimmte Punktzahl muss erreicht werden) und Tauschen mit Kumpels via VM.



Ralph's Meinung:

■ *Marvel vs. Capcom 2* gehört sicher nicht zu den Beat'em Ups, die man ewig lange spielen wird, da der Spielverlauf einfach zu hektisch ist und auf die Buttons eigentlich zu viele Funktionen gelegt wurden. Anstatt eines Assists verpulvert man im Eifer des Gefechts z.B. oft einen Power-Balken für einen sinnlosen Knockdown-Move. 3D-Stages mit Render-Gimmicks schön und gut – aber müssen wir deshalb Kämpfer mit ausgefransten Konturen in Kauf nehmen? In Sachen Animation kann *MvC2* einem *Street Fighter III 3rd Strike* nicht das Wasser reichen, aber wenn *Street Fighter* einen Fernsehabend darstellen soll, dann entspricht *MvsC2* dem Kinoerlebnis mit Dolby Surround Sound, sprich: Es passiert einfach wesentlich mehr. 56 Charaktere sind außerdem ein Wort, und auch die exzellente PAL-Version (60 Hz, VGA-Support) verdient Lob. Einen Crossover-Prügler muss jeder Beat'em-Up-Liebhaber im Regal stehen haben, und davon ist *MvC2* der Beste.





Evo's Space Adventures

Alarm im All – eine seit Jahren verschollene Raumstation ist plötzlich wieder aufgetaucht.

Shortcut

- witzige Rätsel
- massenweise Charaktere
- an sich gutes Level-Design
- schlechteste Kameraführung seit langem
- eintöniger Soundtrack
- elend langsame Spielgeschwindigkeit
- nervende Pop Ups
- leidige deutsche Übersetzung





▲ Sämtliche Tiere verfügen über je zwei Spezialfähigkeiten wie diese Schildkröte zeigt: Links gehen wir unter unserem Panzer in Deckung, rechts verschießen wir explosive Granaten auf Wasserstrahl-verschießende Elefanten.





Kommt euch bekannt vor? Hmmm... Kennt ihr dann auch die Geschichte mit den verschiedenen Robo-Viechern, die auf dieser Raumstation für eine Art "Evolutions-Versuch" ausgesetzt wurden, um – natürlich zeitgerafft – zu erforschen, wie sich das Leben weiterentwickeln wird?

Ja? Und dass das Experiment irgendwie schiefgelaufen ist und die Tiere z.T. ganz abartige Wege der Entstehung bestritten, wisst ihr natürlich auch schon – und falls nicht, habt ihr's ja gerade gelesen. Der Grund, warum vermutlich sehr vielen von euch die ganze Hintergrundgeschichte geläufig sein dürfte, ist der, dass *Evo's Space Adventure* bereits vor 2 Jahren unter dem Titel *Space Station Silicon Valley* (Bingo! So heißt die Raumstation!) von DMA Design für das Nintendo 64 erschienen ist – und blätterwaldweit exzellente Wertungen einheimste (VG 11/98: 87%). Gefallen konnte damals das witzige Spielprinzip, in dem es darum ging, die Kontrolle aller Tiere (50 Stück!) zu übernehmen und sich deren einzelne Fähigkeiten zur Lösung teils happiger Rätsel zunutze zu machen. Denn als die beiden Weltraum-Chaoten Dan Danger und sein Robo-Kumpane Evo losgeschickt wurden, um die Vorgänge auf der seit Jahren in einem paralleldimensionären Raum-Zeit-Kontinuum verschollenen Silicon Valley zu untersuchen, stürzen die beiden prompt ab – ihr Raumschiff ist geschrottet, Evo bis auf seinen CPU-Chip vollends zerstört, und um diese Station wieder zu verlassen, brauchen unsere Helden erst mal haufenweise Energie. Und die bekommt ihr, indem ihr in den 24 Leveln der Station, die in verschiedene Klimazonen wie Wüste, Antarktis oder Dschungel eingeteilt sind, verschiedene Aufgaben, wie das Einfangen von Schafen, Deaktivieren von Maschinen, Rennen gegen andere Tiere und anderen Dingen, die oftmals das Denken über mehrere Ecken erfordern. Als kleiner Chip habt ihr es dabei eigentlich ganz gut, da ihr nach Belieben euren Wirtsroboter wechseln könnt und so in den Körper von Rennmäusen (auf vier Rädern), Dromedaren (mit Geschützturm anstelle eines Höckers), Schafen (die dank superleichter Wolle in der Luft schweben können) und vielen mehr schlüpft. Dies alles klingt ja wohl sehr gut – und wäre es auch, wenn uns nicht die technische Seite einen dicken Strich durch die Rechnung machen würde. Und dabei bemängeln wir ja noch gar nicht mal die stellenweise extrem pixelige Grafik und Pop Ups, die die Levelarchitektur oft nur erahnen lassen, oder den nervenden Soundtrack. Schlimm ist vor allem die hundsmiserable Kameraführung, die euch oft alles Mögliche zeigt, nur nicht die eigene Figur oder den vor euch liegenden Weg – so schlimm, dass schnell jeglicher Spielspaß flöten geht. Auch die Geschwindigkeit oder besser das Schneckentempo lässt euch eher vor dem Bildschirm einschlafen, denn gespannt das nächste Rätsel in Angriff nehmen. Gesamteindruck: Überzeugendes Gameplay – miese Umsetzung.

▲ Bevor ihr einen Abschnitt betretet, gibt's ein mehr oder weniger ausführliches Briefing.

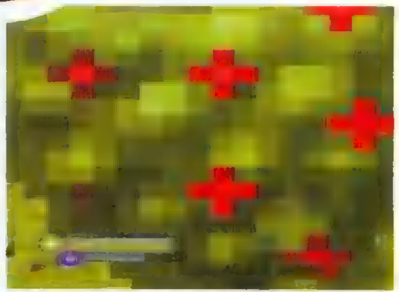


Christian's Meinung:

■ Oh je – was hat Runecraft denn nur aus dem kultigen Rätsel-Fun der Nintendo 64-Version gemacht? So überzeugend das Gameplay auch sein mag, wo man nichts sieht (Kamera, Pop Ups), kann man eigentlich gar nicht spielen. Denn was nützen mir schon tonnenweise verschiedene Charaktere und die witzigsten Rästel jenseits unserer Milchstraße, wenn mir die technische Abteilung sämtlichen Spielspaß vergällt? Greift entweder zum N64-*Silicon Valley* oder lasst die Finger ganz davon.



■ Cool! Die Walrösser bekamen für die schnellere Fortbewegung Kufen und Schiffsschrauben montiert.



▲ Kommt gut! Man sieht das Spiel vor lauter Bäumen nicht.

▲ Leider ist der Arcade-Modus mit nur sieben Duellen (davon immer die drei gleichen Bosse) relativ kurz gehalten.

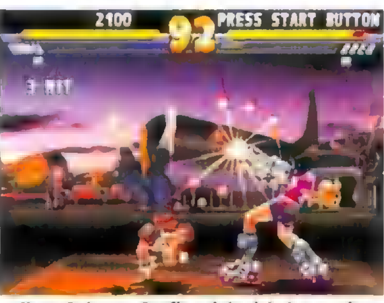
▲ Newcomer Vulcano Rosso heizt Oldie Ryu mit einer Kick-Combo mächtig ein – leider bewegt sich bei den Tapeten-Backgrounds rein gar nix.

Street Fighter EX 2 Plus

Keine VG ohne neuen *Street Fighter*-Test! Mit was überrascht uns Capcom wohl hier?

Was der PS2 ihr *SF EX 3* ist der PS1 ihr *SF EX 2 (Plus)* – ein lieblos zusammengestelltes Standard-Beat'em-Up, das in keinster Weise mit den derzeitigen Genre-Größen konkurrieren kann. Lest, warum!

Betrachtet man die aktuelle Beat'em-Up-Szene, ist allerorts das Bemühen erkennbar, seinem Markenzeichen einen unverwechselbaren Stempel aufzudrücken und gleichzeitig neue Gameplay-Sphären zu erforschen. Ob geniale Konter und Multi-Plattform-Stages bei *Dead or Alive 2*, 3-on-3-Duelle mit Striker bei *King of Fighters '99* bzw. Tag-Wechseln bei *Marvel vs. Capcom 2* oder genialer Grafik-Overkill bei *Tekken TT* – die Konkurrenz (auch aus eigenem Hause) schläft nicht! Und was bietet das *Street Fighter EX*-Sequel im Polygon-Outfit Neues? Auf den ersten Blick... nichts! Auf den zweiten Blick einige Veränderungen im Detail, die nur für absolute Beat'em-Up-Freaks interessant sein dürften. Neben einer Handvoll neuer Gesichter, die den Charakter-Select-Screen um die alte Ryu-Ken-Guile-Chun-Li-Riege auf immerhin satte 24 Protagonisten auffüllen, schlichen sich folgende Zutaten nahezu unmerklich ein: Gewisse Aktionen wie First Hit, Reversals oder Konter sorgen für eifrigen Zuwachs beim Super-Special-Move-Balken, der nun für folgende Zwecke genutzt wird: Klassische Super-Moves können der Reihe nach gelinkt werden und auch mitten in der Animation abgebrochen werden (Super Cancel). Alternativ aktiviert ihr mit Punch+Kick unterschiedlicher Stärke eine zeitlich begrenzte Custom-Combo-Sequenz, in der alle möglichen Moves kombiniert werden dürfen. Oder aber ihr verschwendet gegen defensive Gegner einen ganzen Balken für ein Guard-Cancel, d.h. das Durchbrechen des Blocks. Hat man nun erstmal mit dem Arcade-Modus angefangen, ist er auch schon fast wieder zu Ende – lediglich sieben Stages plus zwei Bonus-Arenen warten auf euch. Davon sind die letzten drei auch noch immer vom selben Endgegner-Trio besetzt – wie spannend und abwechslungsreich. Was gibt's sonst noch zu entdecken? Im Training wollen verschiedene Aufgaben erledigt werden, was noch ganz interessant ist – damit hat sich's, abgesehen vom obligatorischen 2-Player-Mode, aber auch schon. Anstatt Fässer zu zertreten oder eine Runde gegen einen Dummy anzutreten, das Ganze auf MC speichern und/oder die Kameraperspektive ändern, verschwendet man seine Zeit besser damit, die Moves eines anspruchsvolleren Beat'em Ups zu lernen. Ach ja: 3D-technisch tut sich bei *SF EX 2 Plus* überhaupt nichts, der einzige Unterschied zu einem gezeichneten Prügelspiel sind die aus Polygonen bestehenden Kämpfer – und die leeren, öden und animationslosen Hintergrund-Tapeten. RK


▲ Trotz Polygon-Outfit spielt sich das zweite *Street Fighter EX* wie ein gezeichnetes Beat'em Up – es gibt keinerlei 3D-Moves.


▲ Per Super Cancel könnt ihr (Super) Special Moves vorzeitig abbrechen oder geschickt kombinieren.



Ralph's Meinung:

Wer schon das ein oder andere *Street Fighter* im Schrank stehen hat (unsere Empfehlung: *SF Alpha 3*), kann um diesen überflüssigen Polygon-Aufguss ruhigen Gewissens einen Bogen machen. Ein paar kosmetische Änderungen hier, eine Handvoll neue Kämpfer da und fertig ist ein weiteres Fließbandprodukt aus der Capcom/Arika-Fabrik. Hätte man nicht das sanfte Ruhekissen der exzellenten *SF*-Fighting-Engine, die Wertung wäre wohl noch etwas weiter nach unten gerutscht. So aber kommt beim geneigten Genre-Fan durchaus wieder Freude auf, wenn Garuda, Sagat und Bison mit einer gekonnten Feuerball-Hurricane-Kick-Combo in den Staub geschickt werden, obwohl man das eigentlich schon in Dutzenden Versionen zuvor genauso gemacht hat. Dass Capcom voller Innovations-Potential steckt, zeigt doch die *Power Stone*-Serie – warum nur schreckt man davor zurück, auch *Street Fighter* mal einer Generalüberholung zu unterwerfen? Wie dem auch sei: Sammler schlagen zu, alle anderen sollten andere, mit Liebe gemachte Spiele durch einen Kauf belohnen.

Shortcut

- reichhaltig Kämpfermaterial
- Super-Specials sind verknüpfbar
- das bewährte Street-Fighter-Gameplay
- ganz schwache Backgrounds ohne Animation
- viel zu kurzer Arcade-Modus
- ziemlich happige Ladezeiten
- gravierender Mangel an guten Spielmodi
- extrem dicke PAL-Balken







▲ Feine Moves, fetziger Sound und solides Gameplay machen *Plasma Sword* zu einem Vergnügen für Beat'em-Up-Fans, die es mit der Spieltiefe nicht so genau nehmen.

◀ Keine Panik: Gleich habt ihr die Super-Freeze-Attacke von Rain überstanden, und dann ist sie sowieso Fischfutter!

Plasma Sword

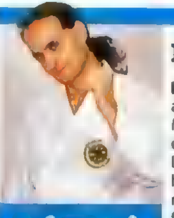
Frischer Wind bei Virgin – die DC-Spielewelle rollt und rollt!

Shortcut

- wunderbar chereographierte Plasma-Moves
- vielseitig nützlicher Combo-Stammbaum
- immer wieder prachtvolles Effekte-Spektakel
- fetziger Rock-Soundtrack
- witzige Plasma-Field-Verwandlungen
- ☹ Charakter-Darstellung nicht auf *SC*- und *DoA2*-Niveau
- ☹ schwaches Konter-Design
- ☹ Move-Sharing bei den Kämpfern

Nach monatelanger Flaute werden wir diesen Monat geradezu bombadiert mit neuer Software aus Hamburg. Sage und schreibe 11 (!) Testmuster für PS und DC flatterten im angeblichen Sommerloch-Monat Nr.1 in die Redaktion – das sind übrigens mehr, als Sony, Sega und Nintendo zusammen auf die Waage bringen.

Drei Jahre haben die Sternenkämpfer seit ihrem letzten Auftritt in *Star Gladiator* auf der PlayStation pausiert, um sich neue Manöver auszudenken, willige Plasma-Kollegen zu rekrutieren und auf eine hochkarätigere Plattform wie das DC zu warten. Zumindest im letzten Punkt wäre es nicht nötig gewesen, denn leider hat man beim Faulpelz Capcom keine Energien verschwendet, von den auf einer PlayStation-verwandten Hardware laufenden Arcade-Automaten auf 128-Bit-Niveau zu hieven. So können sich die 22 mit Plasma-Schwert, -Degen, -Axt und -Diskus agierenden Kombattanten auch nicht mit der filigranen und perfektionierten Darstellung der Kämpfer in den Top-Games *Dead or Alive 2* und *Soul Calibur* messen. Wir wagen sogar zu behaupten, dass *Plasma Sword* alias *Star Gladiator 2 – Nightmare of Bilstein* mit etwas Anstrengung auch auf der PS1 noch für Furore gesorgt hätte. Aber Grafik bedeutet bei einem Beat'em Up bekanntlich zwar viel, aber nicht alles: Zumindest in Sachen Effekte bei den sehenswerten Plasma Strikes (Special Moves) und Plasma Shield Manövern (Gegner wird in einem Energiefeld gefangen und dann mit der dunklen Seite des gespielten Kämpfers z.B. als Riese sekundenlang malträtiert) kann das gebotene Pyrotechnik-Spektakel voll überzeugen. Beibehalten aus Teil eins hat man auch die kultigen Combo-Stammbäume, die sämtliche Kombinationen für jeden Charakter anschaulich auf einen Blick verdeutlichen. Leider fiel die detaillierte Anzeige, wann jeder Move des Combos zu blocken ist, der Schere zum Opfer. Heftig kritisieren am ansonsten auf gewohnt hoher Capcom-Qualität befindlichen Gameplay müssen wir die Sache mit den Kontern: Hier wird bereits jeder Versuch zu kontern (Plasma Revenge), mit dem Verlust eines kompletten, vorher mühsam angesammelten Power-Balken bestraft. Da vergeht einem schnell die Lust, und man hebt sich die kostbare Energie lieber für Final Plasma Strike auf. Das hat *Dead or Alive 2* um Klassen besser gelöst. RK





▲ Performance-Mangel? Bei jedem Super-Move wird die komplette Background-Grafik kurzzeitig ausgeblendet.

Rlaph's Meinung:

Gut! „Simpel, aber effektgeladen"

■ Technisch hätten wir uns von *Plasma Sword* mehr versprochen, aber das Gameplay kann bis auf das angesprochene Konter-Manko voll überzeugen, wenn man nicht auf die Hardcore-Tiefe eines *Virtua Fighter 3* fixiert ist. Die Moves sind schnell verinnerlicht, das Combo-System großteils auf Button-Tap-Aktionen beschränkt und damit eher simpel als komplex, und die Aktionen mit reichhaltig Lichtspielereien untermalt – also alle Anzeichen für ein spaßiges Mainstream-Beat'em-Up im Space-Gewand. Schaut man mal etwas genauer auf die Kandidaten-Liste, wird schnell offensichtlich, dass sich die 22 Kämpfer auf zehn eindampfen lassen, da Capcom ausgiebiges Move-Sharing betrieben hat und den acht Plasma-Helden aus Teil eins jeweils nur ein anders aussehendes Alter Ego mit mehr oder weniger den gleichen Specials zur Seite gestellt hat. Also Fighting-Fans: im 3D-Bereich zuerst *Soul Calibur*, *DoA 2* (wenn's endlich rauskommt) zulegen, dann ist wahlweise *VF3* oder *Plasma Sword* an der Reihe.

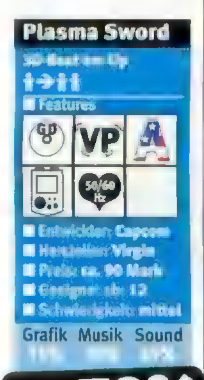
Plasma Field

■ **Einer der miesesten Tricks in *Plasma Sword*: Für einen läppischen Power-Balken könnt ihr via Slash B plus Kick den Gegner in einem Force Field fangen und ihn eine relativ lange Zeit mit euren Superkräften beharken.**





▲ Rote und blaue Folterkammer: Im Plasma Field leidet der Gegner unter euren Moves.



Plasma Sword

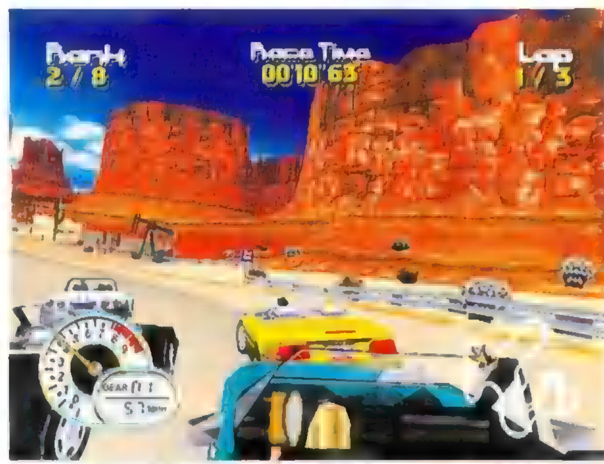
3D-Beat'em-Up

■ Features

■ Entwickler: Capcom
■ Hersteller: Virgin
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet: ab 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound

SPIEL SPASS 79%



▲ Aus so einem Fahrzeugpulk kommen alle außer euch heil raus.

▶ Trotz arbeitendem Fahrwerk hat man immer den Eindruck, als würden die Fahrzeuge schweben.

▲ In den Nachtfahrten leidet die schlechte Übersicht noch mehr.



Roadsters

Das Rennen der offenen Zweisitzer startet nun auch auf dem DC!

Die Nintendo-Variante dieses Arcade-Racers um die augenblicklich so hippen Roadster vom Schlage eines Porsche Boxster oder Mercedes SLK konnte, im Gegensatz zur erbärmlichen PS-Umsetzung, recht gut überzeugen. Umso gespannter waren wir also auf die Adaption für Segas High-End-Konsole.

Leider bestätigt sich bereits kurz nach Einlegen der GD unser schlimmer Verdacht: Es wurde offensichtlich wieder an allen Ecken und Enden gespart. So müsst ihr selbst auf dem DC ohne jedes einstimmende Intro auskommen und findet euch erst nach einer viel zu langen Ladezeit in dem recht spartanisch gehaltenen Optionsmenü wieder. Und auch dort wurde auf jegliche Erweiterungen verzichtet. Außer einem Time-Attack, einem Versus-Modus, den Einzelrennen und dem Karriere-Modus stehen euch keine weiteren Spielarten zur Verfügung. Am interessantesten ist dabei noch der Karriere-Modus, in dem ihr euch für einen der vorhandenen Fahrer entscheiden dürft und euch mit diesem durch die Rennen kämpft. Wer nun von den verschiedenen Charakteren besondere Eigenschaften erwartet, wird schnell enttäuscht werden, denn diese Option ist bestenfalls als Gag zu verstehen. Nicht sehr viel besser sieht es da übrigens auch bei der Fahrzeugauswahl aus. Ein paar original-lizenzierte Sportwagen tummeln sich neben optischen Look-a-likes bekannter Vorbilder, die jedoch mit Fantasienamen auskommen müssen. Besonders gut designt sehen die Vehikel jedoch alle nicht gerade aus. Dieser mäßige Eindruck passt wunderbar zu den ebenfalls recht flach geratenen Strecken, die zwar versuchen durch die Verwendung ungewöhnlicher Locations wie der Area 51 und einer Raketenabschussbasis interessant zu wirken, aber außer ein paar simplen Abkürzungen nicht viel Aufregendes bieten. So richtig vermiest wird euch das Fahrvergnügen aber erst, wenn ihr versucht, eure Karre auf der Strecke zu halten. Selten zuvor haben sich virtuelle Rennwagen so hölzern steuern lassen. Ihr habt kaum eine Möglichkeit, eine Kurve gezielt anzufahren, und spätestens bei Kollisionen mit anderen Fahrzeugen werdet ihr das Pad entnervt in die Ecke pfeffern. Während ihr entweder wie ein Gummiball herumschleudert oder aber abrupt stehen bleibt, scheinen die gegnerischen Fahrzeuge ein deutlich höheres Lebendgewicht an den Tag zu legen und fahren völlig unbeeindruckt weiterhin gnadenlos ihre Ideallinie. Angesichts dieser Mängel können spielerische Möglichkeiten, wie die Verwendung der Preisgelder zum Tunen der Fahrzeuge (dies ist ohnehin nur in sehr begrenztem Umfang möglich) kaum mehr etwas herausreißen. AB

Shortcut

- recht gutes Streckendesign
- optisch gut umgesetzte Wettereffekte
- nervtötende Steuerung
- unterdurchschnittliche Grafik
- völlig unrealistisches und nicht nachvollziehbares Fahrverhalten



Arcade-Racer

Features



- Entwickler: Titus
- Hersteller: Virgin Interactive
- Preis: ca. 109 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik | Musik | Sound

SPIEL SPASS 48%



▲ So idyllisch die Strecken hier auch wirken mögen – in Bewegung sind sie enttäuschend.



Hilfe „Ein völlig überflüssiges Game"

Axel's Meinung:

Wer auch nur das geringste Faible für Rennspiele hat, sollte einen großen Bogen um *Roadsters* machen. Weder die weit unter den Fähigkeiten des DC liegende Grafik noch das frustrierende Fahrverhalten rechtfertigen in geringster Weise den Kauf dieses Produkts. Verglichen mit Perlen wie *Speed Devils* und dem hervorragenden *4 Wheel Thunder* zieht *Roadsters* deutlich den Kürzeren.



▼ Hurra! Unser neu erforschter Seeweg auf die Nachbarinsel verschafft uns einen weiteren Siegpunkt.

▲ Jetzt wird's happig: Neuland ist unter einem dichten Nebelschleier verborgen. Was uns dort wohl erwarten wird?



▲ Einer der wichtigsten Punkte in Catan ist der wohlüberlegte Handel, ohne den ihr auf keinen grünen Zweig kommen werdet.

▲ Wer sich von der aufgebohrten PS-Opulenz-Grafik satt gesehen hat, darf auch auf die schlichte Brettspiel-Darstellung umschalten.



▲ Ebenfalls ein nicht zu unterschätzender Faktor im Spiel sind die Ereigniskarten, die das Blatt sehr schnell wenden können.

Catan – die erste Insel

Lasset uns siedeln...

Einige von euch werden wahrscheinlich das Brettspiel *Die Siedler von Catan* kennen – bei *Catan – die erste Insel* handelt es sich um den PS-Port des mehrfach ausgezeichneten Aufbaustrategie-/Handels-Games, der in einigen Punkten etwas aufgebohrt wurde.

Das Spielziel ist dabei so simpel wie die Bedienung: Besiedelt neue Inseln und setzt euch gegen drei Mitspieler (CPU oder Freunde) durch, indem ihr als Erster die geforderte Anzahl an Siegpunkten einsackt. Wie ihr das anstellt? Ganz einfach: Für jede gebaute Siedlung (die ihr noch zu Städten ausbauen könnt) erhaltet ihr einen solchen Zähler. Extrapunkte gibt's zusätzlich für gelöste Aufgaben, wie z.B. dem Erbau der längsten Handelsstraße, der größten Rittermacht (dreimal die Karte Ritter ausspielen – doch dazu später mehr) oder dem Erforschen neuer Seewege. Sogar Weltwunder wollen von euch aufgestellt werden. Doch wie jeder Aufbau-Stratege bestens weiß, braucht man zum Bauen erst mal einen schönen Batzen Rohstoffe, die ihr in Catan durch Würfelglück und klugem Handel erhaltet. Auf der in Hexagonal-Felder eingeteilten Karte dürft ihr zu Beginn zwei Siedlungen platzieren, die euch für den Anfang mit dem Nötigsten versorgen. Dörfer werden immer an den Eckpunkten der Felder (also in der Mitte von drei Hexagonen), die alle mit einer Zahl von eins bis zwölf nummeriert sind, platziert. Zu Beginn jeder Runde wird gewürfelt, wodurch ihr Rohstoffe (je nach Feld, Holz, Lehm, Getreide etc.) erhaltet, wenn eine (oder mehrere) eurer Städte an ein Feld mit der entsprechenden Zahl grenzt. Da ihr alleine allerdings niemals alle benötigten Güter zum Erbauen von Straßen, Seewegen oder dem Kaufen von Karten (mit Rittern klaut ihr Rohstoffe von Mitspielern, Monopol gibt euch von den Mitspielern alle Karten eines Rohstoffes etc.) auftreiben könnt, ist ein wichtiges Spielelement von *Catan* der Handel mit den Gegnern oder der Bank (sehr teuer).

Für Solo-Spieler interessant ist die KI der CPU-Gegner, die vor allem auf der härtesten Stufe optimal arbeitet – man merkt, dass Klaus Teuber, der Erfinder des Brettspiels, stundenlanges Gametesting betrieben hat. Spielt ihr mit Freunden, ergibt sich natürlich das Problem, dass keiner in die Karten des Mitspielers schauen darf. Dies wurde dank Dual-Shock sehr gut gelöst. Klickt einfach auf eine Karte und erfahrt durch die Anzahl der Vibrationen, wieviele ihr in der Hand haltet. Dass grafisch nicht gerade viel geboten wird, dürfte wohl klar sein, fällt aber keineswegs negativ auf, da so die benötigte Übersicht stets geboten wird. Sehr vorteilhaft gegenüber dem Brettspiel (außer ihr lasst das aufgebaute Spielfeld tagelang stehen) ist die Möglichkeit, jederzeit abzuspeichern, da sich eine gute Partie schon mal über mehrere Stunden hinziehen kann.



▲ Spielfelder, die ihr in der Kampagne spielt, werden auch im Multiplayer freigeschaltet.



Christian's Meinung:

■ Bei *Catan – die erste Insel* handelt es sich um eine durchaus gelungene Umsetzung des Brettspiels, die ganz klar den Vorteil hat, euch den ganzen Verwaltungs- und Rechenkram abzunehmen und auch im Single-Game dank dem Missions-Modus für genug Herausforderung gut ist, um auch längerfristig ans Pad zu fesseln. Spielt ihr aber mit Freunden, stellt sich bei solchen Konsolen-Ports doch immer die Frage, ob es nicht doch mehr Spaß macht, sich am Wohnzimmertisch mit ein paar Bieren und etlichen Packungen Chips zu versammeln und einen netten Abend zu verbringen. Entscheidet selbst.

Shortcut

- gute Umsetzung
- ausgefuchste KI
- viele Spielfelder
- Quasi Null Grafik
- nervender Sound



SPIEL SPASS 72%

MULTI-PLAYER

Caesar's Palace 2000

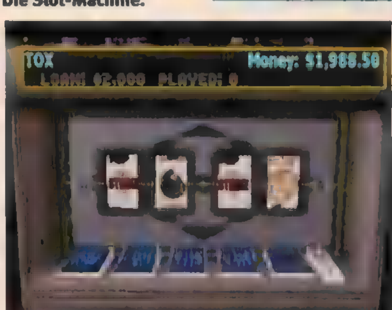
Virtuell die Bank gesprengt

Ja, das hat was... Man macht sich fein, wirft sich in den guten Sonntagsanzug (und erwürgt sich fast mit der Krawatte), nimmt noch schnell einen Kredit bei der Bank auf (um auch wirklich für alles gerüstet zu sein) und macht sich auf ins nächste Casino, wo sich die Reichen und Schönen treffen.

Nun gut, ein kleines Problem gibt es dabei: Man muss 21 Jahre alt sein, um Zutritt in dieses edle Etablissement zu erhalten. Wer das noch nicht ist (oder zu feige ist, sein komplettes Jahresgehalt auf den Kopf zu hauen), der kann ja immer noch zur Konsole greifen, um sich dort schon mal einzustimmen – z.B. mit *Caesar's Palace 2000*. Wer allerdings schon mal in einem richtigen Casino war (und alle anderen können es sich eigentlich denken), wird schon nach wenigen Minuten feststellen, dass dies nicht im geringsten Spaß macht. Denn auch wenn alle wichtigen Spiele wie Roulette, Würfeln, diverse Slot-Machines, alle nur erdenklichen Kartenspiele und "Video-Spiele" vertreten sind und, soweit wir dies überprüfen konnten (man kennt halt nicht alle Spiele), regelkonform umgesetzt wurden, kommt vor dem heimischen Bildschirm einfach keine Stimmung auf. Selbst wenn ihr noch drei Kumpels ans Pad karrt, ändert sich daran nicht viel. Die schlichte Präsentation mit mangelhafter Sprachausgabe und nervender Sounduntermalung tut ihr Übriges zur Langeweile. CD



▼ Macht als Mini-Game vielleicht noch Spaß, ist hier jedoch nur noch langweilig: Die Slot-Machine.





▲ Die Steuerung im Roulette (sprich: das Platzieren der Jetons) fällt etwas umständlich aus.



▲ Bis zu drei Mitspieler könnt ihr in *Caesar's Palace* drangsalieren.



Christian's Meinung:

■ Super – was nützt es mir, die Bank zu sprengen, wenn ich mit dem Zaster dann doch nichts anfangen kann? Als Mini-Games in anderen Spielen wie *Shenmue* oder *Legend of Legaia*, durch die man sich wichtige Items erspielen kann, sehe ich noch Sinn und Fun in solchen Casino-Simulationen, aber als eigenständiges Spiel driftet dieser Langweiler schnell ins unterste Mittelmaß ab. Kick it!



Shortcut

- viele Spiele
- Regeln passen
- machen solche Spiele wirklich Sinn?
- langweilige Präsentation
- ewige Ladezeiten
- emotionslose Sprachausgabe

Caesar's Palace 2000



- Entwickler: Runecraft
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 80 Mark
- Geeignet ab: 18

Grafik Musik Sound

SPIEL SPASS 43%



▲ PC-Überbleibsel: Mit gedrückter L-Taste scrollt ihr auf dem Spielfeld umher – Items und Ausgänge werden dabei markiert.

▲ Neben der Sprachausgabe könnt ihr zusätzlich noch den Text einblenden lassen.

Silver

Das erste "richtige" PAL-Rollenspiel für DC ist da!

Das erste "richtige" deshalb, da die Versuche mit *Evolution (2)* und *Time Stalkers* (*Climax Landers*) zwar keineswegs schlecht, ja z.T. sogar mit recht guten Ansätzen waren, doch von einer mitreißenden Story oder gar vielfältigen Missionen wie man es halt von RPGs gewohnt ist, war da noch nicht viel zu sehen.

Anders in *Silver*, das zwar mit der üblichen (sehr geradlinigen) Story "Gut-gegen-Böse" auch keinen Innovationspreis gewinnt, das Ganze aber gut rüberbringt und mit zahlreichen Dialogen und FMVs weitererzählt. *Silver*, der Herrscher des Landes ist auf der Suche nach einer neuen Braut, doch anstatt in die nächste Bar zu gehen um dort [illegible] der Theke ein nettes Mädel abzuschleppen, schickt er seine Ritter aus, die alle gebärfähigen Frauen gefangennehmen und zu ihm bringen sollen – auch eine Möglichkeit. Irgendetwas hat der Schurke doch vor... Dass es nicht unbedingt die Gründung einer trauten Familie ist, erfahrt ihr recht schnell, als ihr den Untertanen des Königs folgt, weil auch eure Zukünftige gekidnapped wurde, die ihr natürlich schnellstens wieder befreien wollt. *Silver* plant, sich mit dem Dämonen Apocalypse zusammenzutun, um unermessliche Macht zu erhalten und in weiterer Folge die Welt zu beherrschen. Nur mit acht magischen Kugeln könnt ihr dem Übeltäter Einhalt gebieten, was für euch wiederum Grund genug ist, quer durch die größtenteils abartig schön gerenderten Gebiete des Landes zu ziehen, um die Bällchen aufzutreiben – nichts Neues, wie gesagt. Neu ist allerdings das Spiel-, vor allem das Kampf-System, das nicht wie meist auf Rollenspiel-typischen Menü-Scharmützeln basiert, sondern euch aktiv ins Geschehen wirft, [illegible] ihr euch mit Geschick und einem schnellen Schwert-Finger gegen die Überzahl an feindlichen Kreaturen – sowohl normale Soldaten als auch garstige Monster – durchsetzen müsst. Da es sich bei *Silver* um eine astreine PC-Konvertierung handelt, interessiert uns dabei natürlich die Umsetzung der Steuerung, denn das Spiel wurde auf Heimcomputern auf die Bedienung mit der Maus zugeschnitten, die uns ja beim DC noch fehlt. Und da leistete Infogrames überraschend gute Arbeit, auch wenn die Bedienung zu Beginn klarerweise etwas gewöhnungsbedürftig wirkt. Mit dem Analogstick steuert ihr den Helden David

Speicherprobleme

■ Kleine Schwierigkeiten beim Speichern [illegible] Spielstandes – sind die neun benötigten Blöcke auf der VM nicht mehr frei, könnt ihr nicht absaven. Nichts Ungewöhnliches denkt ihr? Doch, da ihr dann nicht mal mehr bereits vorhandene *Silver*-Spielstände (viele speichern ja gerne öfters ab) überschreiben könnt. Ein altes Relikt der PC-Version oder einfach nur Schlamperei? Genervt hat's [illegible] jedenfalls gewaltig. Pfui Infogrames – ab in die Ecke!



Christian's Meinung:

■ Für DC-Verhältnisse (wieviele RPGs gibt's schon für diese Kiste?) ist *Silver* überaus gut gelungen, kann sich aber im Multiformat-Bereich nicht mit den Größen des Genres messen. Nach großartigen Höhepunkten oder Story-Wendungen werdet ihr vergeblich suchen. Die Stimmung passt aber allemal, [illegible] vor allem im Grafik- und Soundbereich absolute Spitzenqualität geboten wird – viel anstellen könnt ihr in den Render-Locations allerdings nicht. Wer sich mit dem actionbetonten Kampf-System und der verbesserungswürdigen Menü-Führung (Info-Mangel) anfreunden kann, sollte auf jeden Fall mal reinschauen.

Shortcut

- traumhafte Backgrounds
- überwältigender Soundtrack
- z.T. witzige Dialoge
- ☹ oft nervende Sprachausgabe
- ☹ Durchhänger in der Storyline

Silver

Action-RPG

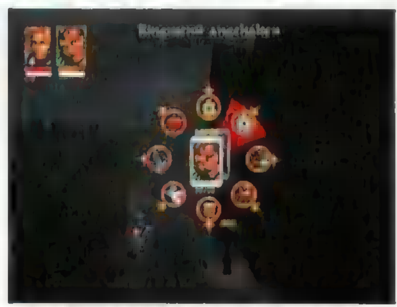
■ Features

■ Entwickler: Spiral House
■ Hersteller: Infogrames
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
[illegible]	[illegible]	[illegible]

SPIEL SPASS 77%

▲ Fettes Teil! Die Polygon-Figuren sehen teilweise großartig aus.



▲ Das Ring-Menü ist einfach zu handhaben, es mangelt aber an Informationen.





▲ Befinden sich mehrere Charaktere in eurer Party könnt ihr nur einen aktiv steuern. Die KI der CPU lässt zu wünschen übrig.

durch die Locations und verprügelt mit dem A-Button allerlei übles Getier. Durch die Kombination des R-Buttons mit dem Stick führt ihr verschiedene Spezialschläge aus und deckt mit R und B. Kämpft ihr gerade mit Fernwaffen, visiert ihr das Ziel mit dem L-Button an, was leider nicht immer optimal funktioniert. Items, Zaubersprüche und Rüstungsgegenstände verwaltet ihr in einem an sich recht übersichtlichen Ring-Menü, dem es leider etwas an Zusatz-Info fehlt. Ein kleiner Textbalken, der Details über den gewählten Menüpunkt bzw. Waffen und Gegenstände verrät, wäre schon wünschenswert gewesen. Sehr gut gelungen hingegen, wie Eingangs schon erwähnt, die Präsentation, die euch mit traumhaften Fantasy-Renderings verwöhnt. Die deutsche Sprachausgabe kann da, auch wenn einige witzig-sarkastische Dialoge geboten werden, nicht ganz mithalten – viele der Sprecher wirken einfach zu unmotiviert und oberflächlich. Ganz anders der Soundtrack, der nicht besser gestaltet hätte werden können: wundervolle Orchester-Arrangements, die sich optimal der aufgebauten Stimmung anpassen und diese noch verstärken, werden jedem Fantasy-Fan vom ersten Takt an gefallen. ER



▲ Da gratuliert sogar Gevatter Tod: Der Chef hat´s aufs Treppchen geschafft.

South Park Rally

South Park, das (hoffentlich) letzte Kapitel.

Es gibt Spiele, bei denen man, wenn man die Testversion in Händen hält, unweigerlich den Eindruck bekommt "Dieses Spiel haben wir doch schon dutzende Male getestet!" – *South Park Rally* ist so ein Kandidat.

Als die archaische Cartoon-Serie noch ein kleiner Geheimtipp war, mag das Ganze ja noch recht reizvoll gewesen sein, doch nach drei *South Park*-Spielen für drei verschiedene Plattformen reicht es langsam. Klar, auch diesmal wirkt der abgedrehte Humor um die kleinen Bälger aus dem Städtchen Southpark abstoßend und witzig zugleich. Und man muss vor allem der DC-Version zugestehen, dass die Figuren nie realer aussahen, aber wirklich Neues bietet auch dieser Aufguss nicht mehr. Schlimmer noch: Auch die 128-Bit-Variante dieses Fun-Racers krankt noch immer an den gleichen Kritikpunkten wie dem recht hohen Schwierigkeitsgrad, der unübersichtlichen Streckenführung und den nicht immer nachvollziehbaren Aufgabenstellungen bei den missionsbasierten Rennen. Einzig Optik und Sound wurden entsprechend den Möglichkeiten der Hardware geringfügig aufgebohrt, und ihr könnt nun auch zu viert eure Runden durch so malerische Level wie die örtlichen Abwässerkanäle und den Vergnügungspark drehen. AB



▲ Die Southpark-Kanalisation nebst Klärwerk ist voller versteckter Abkürzungen.

South Park Rally

Fun Racer

Features

- Entwickler: Tantalus Interactive
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 109 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
[illegible]	[illegible]	[illegible]

SPIEL SPASS 64%

Geht so!

Axel's Meinung

■ Ok, wer noch keine Version von *South Park Rally* sein Eigen nennt und dennoch ein Fan der Serie ist, kann sich den Kauf ja mal überlegen, auch wenn es für das DC mittlerweile deutlich bessere Genrevertreter gibt. All jene, denen *South Park* nicht zuletzt wegen dem Präsenz-Overkill der letzten Monate zum Hals raushängt, werden diesem Game jedoch nicht allzu viel abgewinnen können.



▲ Shield und Smart Bomb geschickt kombiniert, lässt euch ohne Abschüsse durchs Getümmel kommen.

Giga Wing

Die PAL-Shooter-Götter haben ein Einsehen: Das erste DC-Ballerspiel ist da!

Zu groß sollte die Vorfreude derjenigen unter euch, die das Classic-Shooter-Special in der vorletzten Ausgabe verschlungen haben, jedoch nicht sein – selbst ein Veteran wie Capcom garantiert in diesem Fall noch kein Top-Game.

Der nur fünf mickrige Level umfassende Shooter *Giga Wing* präsentiert sich immerhin ebenso simpel wie komlex, je nachdem, wie man das Laser-Gefecht angehen möchte. Dank unendlich Continues hat zum einen jede Videospiel-Dumpfbacke den finalen Boss innerhalb von maximal 30 Minuten pulverisiert. Auf der anderen Seite entwickelt das Spiel dank der ausgefeilten Schild-Technik auch einen gewissen Reiz, es eben möglichst perfekt – d.h. ohne Lebensverlust – zu schaffen, was trotz teilweise unmenschlichem Beschuss im Gegensatz zu anderen Shootern durchaus möglich ist. Der Knackpunkt liegt bei eurem aufladbaren Schild, das Projektile jeglicher Art zum Feind zurücklenkt. Setzt man das zum richtigen Zeitpunkt ein und zieht die Regenerierungs- bzw. Aktivierungsphase, kombiniert mit den Smart Bombs, in Betracht, ist jede noch so haarige Situation zu schaffen. Abschreckend wirken dagegen die pixelige Low-Res-Grafik, die Millionen von überflüssigen Bonus-Goldbarren, die nichts als Verwirrung stiften, und die Tatsache, dass es keine unterschiedlichen Waffensysteme für jeden der vier Charaktere gibt. Soundeffekte und Musik bieten Durchschnitt – nicht mehr und nicht weniger. Schade eigentlich. RK



▲ Einige der Endgegner fahren einen dicken Strahl auf. Leider ist's nach fünf Stages vorbei.

Giga Wing

2D-Shoot'em-Up

Features

- Entwickler: Capcom
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
[illegible]	[illegible]	[illegible]

SPIEL SPASS 55%

Geht so!

Ralph's Meinung:

■ 100 Mark für 30 Minuten Ballerspaß? Das sind ja umgerechnet schon fast Neo-Geo-Verhältnisse! So witzig die Idee des Power-Schilds ist – fünf Level sind weit weniger, als man von einem vernünftigen Shooter erwarten kann. Außerdem: Low-Res und keine Extrawaffen – nur für Sammler.

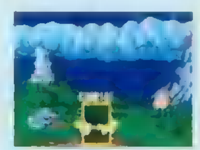


Bust-A-Move 4

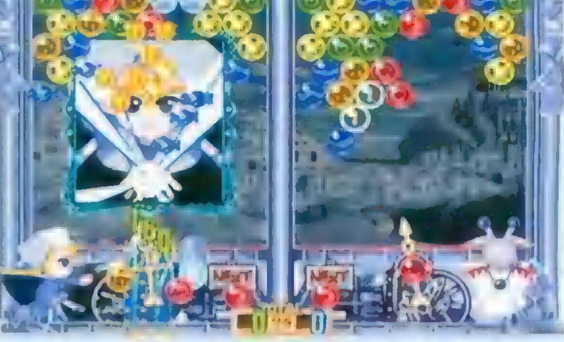
Die wievielte Umsetzung ist das jetzt?

Fragt uns nicht – wir haben inzwischen aufgehört zu zählen. Schon seit Jahren geistert dieses unverwüstliche Spielprinzip in allen nur erdenklichen Variationen bzw. Sequels quer durch sämtliche erhältliche Konsolen. Wird's nicht endlich mal Zeit für was Neues?

Vielleicht – aber eines muss man Taito lassen: Mit *Bust-A-Move* wurde ein Spiel geschaffen, das auch in der x-ten Neuauflage/Umsetzung doch immer noch für ein paar Stunden lustigen Bläschenballerns gut ist. Wie's geht, dürfte ja hinlänglich bekannt sein: Mit einer Art Blasen-Kanone schießt ihr bunte Kugeln nach oben ins Spielfeld und müsst versuchen, drei gleichfarbige aneinanderzureihen, damit diese sich in Luft auflösen. Hängen an der Traube, die ihr gerade vaporisiert habt, weitere Kugeln (je mehr, desto besser), fallen diese haltlos zu Boden und verschwinden somit ebenfalls aus dem Spielfeld – ellenlange Combos, die nahezu den gesamten Bildschirm leerfegen, sind da ja schon vorprogrammiert. An Spielmodi wird uns das übliche VS-Game, wo zwei Spieler (warum nicht vier?) mit einem von acht Charakteren, gegeneinander antreten, der Challenge-, Story- und ein Puzzle-Mode geboten – das übliche halt. Wer sich seine Stages lieber selbst zusammenbastelt, darf dies im Edit-Mode tun und seine Spielfelder auf VM abspeichern, was allerdings bei fehlender Internet-Unterstützung (Up- und Download neuer Stages?) nicht wirklich viel Sinn macht. CD







▲ Zu zweit ganz witzig, jedoch Slowdown-geplagt.

Shortcut

- ☺ unverwüstliches Spielprinzip
- ☺ verschiedene Charaktere
- ☹ Slowdowns
- ☹ keine VGA-Box-Unterstützung
- ☹ im Single-Player-Mode schnell langweilig

Bust-A-Move 4

Geschicklichkeit

Features





- Entwickler: Taito
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik | Musik | Sound

SPIELSPASS 74%



Christian's Meinung:

■ Klar, im Match gegen meine Freundin hatte ich ja noch eine Weile Spaß (weil gewinnen einfach sooo schön ist), doch das war's auch schon. *Bust-A-Move 4* werde ich nie wieder spielen – außer für den nächsten Test. Da helfen auch die unterschiedlichen Charaktere und eine handvoll Spezial-Blasen (Regenbogen-Blasen, Stern-Blasen) nicht mehr viel. Nur wer noch gar keine Version dieses Games besitzt, sollte sich einen Kauf überlegen, zumal die DC-Version in keinster Weise aufgebohrt wurde (keine VGA-Box-Unterstützung, Slowdowns).



▲ Puzzles könnt ihr auch selbst entwerfen und auf VM speichern.

Tech Romancer

Die Rache der Saturn-Cyberbots in 3D!

Jahre nach dem letzten Auftritt auf dem Saturn schlagen die Super-Mechs unter der Regie von Capcoms berühmten Beat'em-Up-Dirigentenstab wieder zu – diesmal unter Zuhilfenahme der dritten Dimension und mit komplett überarbeiteter Fighting Engine.

In der Tat hat *Tech Romancer* (in Japan *Choukousenki Kikaioh)* so rein gar nichts mit anderen Klopper-Vertretern des Hauses zu tun, wenn man mal von der simplen Zwei-Attack-Button-Steuerung à la *Power Stone* absieht. Könnt Ihr euch z.B. erinnern, bei Capcom je auf Knopfdruck geblockt zu haben? Oder dass erst auf Knopfdruck gesprungen wird und Air-Attacken unkonventionell in der Schwebephase ausgeführt werden? Auch die (Super) Special Moves gehen extrem simpel von der Hand. Links-Rechts plus die Angriffsbuttons ist da schon das höchste der Gefühle in Sachen Komplexität, meist reicht aber auch schon die Aktivierung von beiden Feuerknöpfen, was bei *Tech Romancer* sprichwörtlich zu nehmen ist. Raffiniert kommen dagegen die 3D-Ausweichmanöver mit anschließenden Konter, In-Fight-Moves sowie verschiedene Waffensysteme, die in Form von Items einzusammeln sind und zusätzliche Power versprechen. Gekämpft wird übrigens nicht rundenbasiert, sondern im Stil von Rares Instinkt-Trio so lange, bis einer zwei komplette Energiebalken verloren hat, mit jeweils einer kurzen Pause dazwischen. Dies erschwert das Vorankommen für Einsteiger, da man sich somit eigentlich keine schwache Runde leisten kann. Geschickt gemacht, Capcom – so fällt es vielleicht nicht gleich auf, dass lediglich neun Mechs zur Auswahl stehen. Wenigstens stimmt deren Präsentation im Großen und Ganzen. RK



Ralph's Meinung:

Geht so!

■ Trotz oder gerade wegen des neuartig zusammengestellten Kampfsystems kann *Tech Romancer* nicht überzeugen – es fühlt sich auch nach längeren Sessions einfach "nicht richtig" an. Gut, das war bei *Power Stone* anfänglich auch der Fall, doch hier hat man schnell gemerkt, dass es sich um einen ungeschliffenen Diamanten mit wohldurchdachter Engine handelt. [illegible] weicht mir da [illegible] [illegible] vielen Punkten [illegible] gängigen Beat'em-Up-Konventionen ab, die einen trotz reichhaltiger Move-Auswahl nicht mit dem Spiel warm werden lassen. Gott sei Dank herrscht ja keine Beat'em-Up-Armut auf DC – holt euch einen besseren Capcom-Vertreter!

Shortcut

- ☺ simple Controls, aber große Vielfalt
- ☺ spektakuläre Moves und Explosionen
- ☹ Grafik nicht *"State of the Art"* im Genre
- ☹ Kampfsystem zu speziell
- ☹ nur [illegible] Charaktere

Tech Romancer

3D-Beat'em-Up

Features

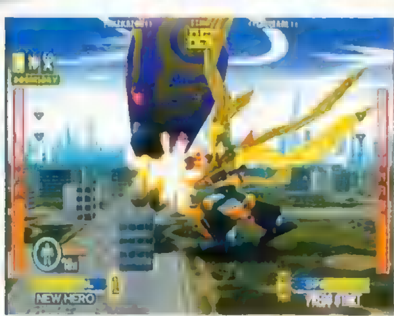
- Entwickler: Capcom
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik | Musik | Sound

SPIELSPASS 59%



▲ Da geht er auf in Rauch, der Killer-Robbie! Tja, zu eine Tech-Romance mit einem Cyber-Babe will gut überlegt sein...



▲ Das Gameplay von *TR* ist ziemlich gewöhnungsbedürftig und wird klassische Beat'em-Up-Fans nicht unbedingt ansprechen.



▲ Wie in *Power Stone* wurde die Steuerung extrem simpel gehalten, und es können zusätzliche Waffen aufgenommen werden.

RESI-**VERLOSUNG**

EIDOS UND SEGA LASSEN DIESEN MONAT ETWAS BESONDERES SPRINGEN!

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Limited Edition

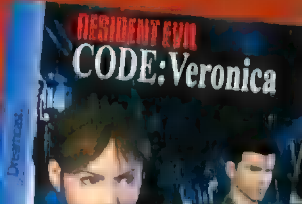
■ Nur maximal 25 Stück dieser Motivwahl wird es geben – ein absolut heißer Preis, nicht nur für *Resi*-Fans: Kein Aufkleber, sondern ein künstlerisches Airbrush-Kunstwerk!

1. Preis
1x -DC-Konsole

SONSTIGE PREISE:

2. Preis
1x DC-Keyboard

3. Preis
1x Code Veronica



4. Preis
1x Chu Chu Rocket!



5. Preis
1x Code Veronica Poster



SO KÖNNT IHR GEWINNEN...

schickt die richtige Antwort – Einsendeschluss ist der 31. Juli – einfach an uns!

Frage:
In wie vielen Resi-Teilen spielte Jill Valentine aktiv mit?

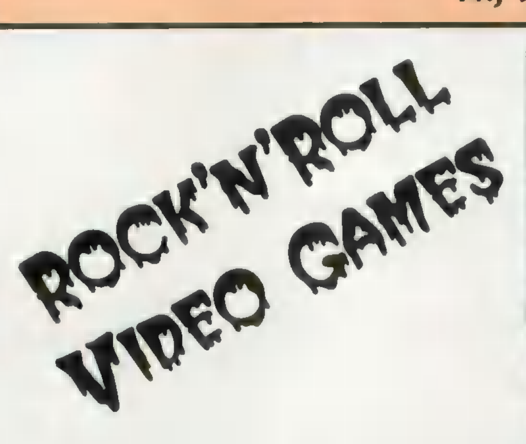
Mitmachen kann jeder, außer Mitarbeiter von Eidos und des Future-Verlags. Ebenfalls ausgeschlossen ist natürlich der Rechtsweg.

Schreibt an...

Future Verlag GmbH
Redaktion: ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Eidos-Verlosung
Rosenheimerstr. 145h
81671 München

Einmal im Leben Rockstar sein!

Dicke Limousinen, reizende Groupies und einen Manager, der sich um alle Probleme kümmert – das Leben könnte ja so schön sein...



Layouter Kosta war der Erste, den der Frust packte. Immer nur schlampig abgegebene Artikel layouten, die Fehler der Redakteure wieder gerade biegen und nicht mal gelobt werden.

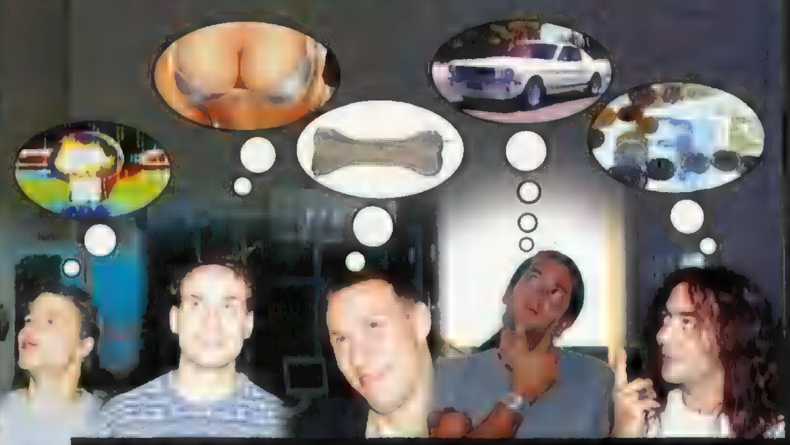


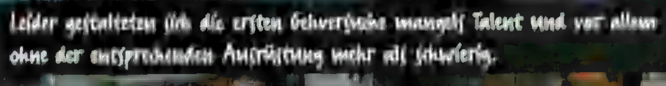


In einem seiner seltenen, aber umso beeindruckenderen Geistesblitze kam Christian der rettende Einfall.



Jedes Redaktionsmitglied assoziierte mit dem bald zu erwartenden Ruhm etwas anderes. Entsprechend den jeweiligen Eigenheiten hatte jeder so seine Wunschträume...





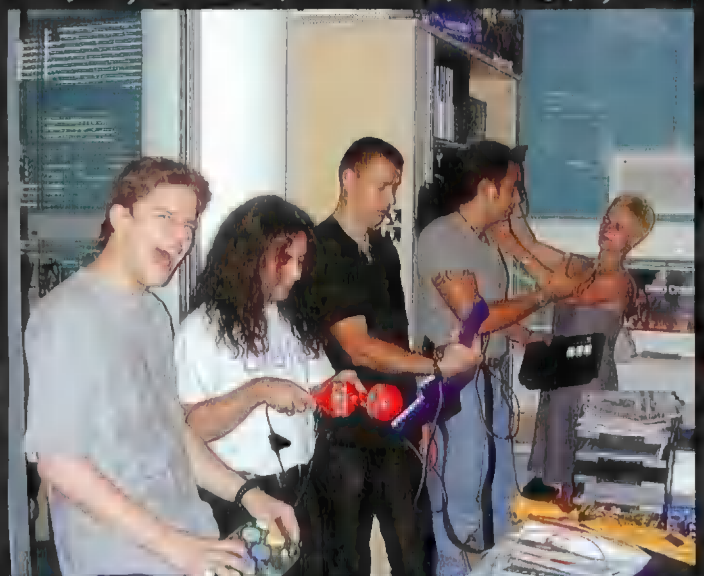
Leider gestalteten sich die ersten Gehversuche mangels Talent und vor allem ohne der entsprechenden Ausrüstung mehr als schwierig.



Gut, dass unser Masterbrain mitdachte und eine Lösung parat hatte! Warum nehmen wir nicht all unser VG-Soundequipment? Respekt Sauka, Respekt!



Nach einigem Betteln, Flehen und falschen Versprechungen öffnete Christiane ihren so heilig bewachten Stahlschrank in dem unser Wertvollstes lagert.

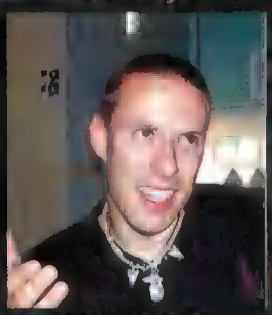


Aber wie das Leben so spielt – Spielverderber gibt es immer! Und so machte uns Jan auf ein weiteres, ungeahntes Problem aufmerksam.



Und zum ersten Mal seit Jahren begannen die von unzähligen Zockersessions schwer angeschlagenen Gehirne der VG-Redakteure wieder auf Hochtouren zu arbeiten. Die Vorschläge der Redaktionsmitglieder waren so vielfältig wie die Jungs selbst. Sascha plädierte in Hoffnung auf eine psychedelische Ausrichtung der Band für "Die fliegenden Fliegenpilze", wohingegen sich Ralph vom Namen "the real, hot Video-Chicks" mehr Resonanz der weiblichen Fans versprach. Bauer blieb hingegen bodenständig und plädierte in Hinblick auf den eher volkstümlichen Charakter der Band für "die lustigen Vandal-Hearts-Buam". Ganz anderer Meinung war schließlich Axl, der sich lautstark für "the Big-Head-Babes" einsetzte. Kosta, bekannt als Fan der etwas lauteren Töne, war der Meinung, dass "the Rocking Homing Missiles" den Bandcharakter am besten widerspiegeln würde. Eine Einigung war, wie nicht anders zu erwarten, ausgeschlossen, weshalb man sich zähneknirschend auf "die tolle VG-Band" einigte.







Nach kurzer Übungszeit im redaktionseigenen Keller war die gesamte Mannschaft der Meinung, dass es Zeit für einen ersten Auftritt vor ausgewähltem Publikum wäre.





Und siehe da: Die Band bewies bei der Wahl des Austragungsortes ein solch glückliches Händchen, dass man uns selbst nach weiteren Zugaben partout nicht mehr gehen lassen wollte. Laut Gutachter können wir aber frühestens in 6 Monaten Antrag auf Freigang stellen...(Keine Angst die nächste VG kommt bestimmt)

the end!



▲ Sammlerstück: Das Titelbild weiß zu gefallen.



▶ Abrechnung: Nach jeder Schlacht wird Billanz gezogen.



▲ Wetten, dass die Bewohner dieses Dorfes dieses Jahr keine friedlichen Weihnachten feiern werden?

StarCraft 64

Shortcut

- drei Rassen, superumfangreich
- abgedrehte Multiplayer-Szenarien
- sehr gutes Bedieninterface
- perfekt ausbalanciertes Gameplay
- Blizzards Homepage zum Spiel ist GENIAL!
- Spannende Story...
- ☹ ... leider nur durch Texte erzählt
- ☹ grafisch der PC-Version weit unterlegen
- ☹ ab und zu Slowdowns geplagt

▼ Situationen in denen es zu heiß hergeht, wie hier gezeigt, bringen das N64 kräftig ins Schwitzen – Ruckler inkl.

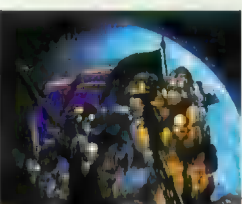


Ist dies das beste Echtzeit-Strategiespiel, was je fürs N64 entwickelt wurde?

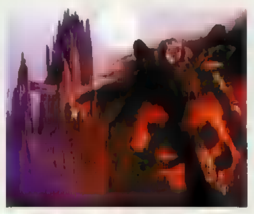
Lange haben wir drauf gewartet, fast so lange, wie die Deutschen während der Fussball-EM auf vernünftige Torchancen warteten. Im Gegensatz dazu kam es aber jetzt. Erst für April angekündigt erschien Mitte Juni endlich das 256-MBit schwere US-Modul. Um's gleich vorwegzunehmen, PAL-User müssen sich noch bis Ende des Jahres gedulden, Nintendo plant ein komplette Übersetzung ins Deutsche.

Während die meisten Spiele in diesem Genre die Auseinandersetzung zweier Parteien zum Thema haben, ringen in *StarCraft 64* gleich drei völlig verschiedene Rassen um die Vormachtstellung in den Weiten des Weltalls. Erdverbundene Spieler, die einen nicht allzu steinigen Einstieg in die Materie fordern, wählen die Terraner, wer auf glibberige Aliens steht und bereits RTS-Erfahrung (RTS = Real Time Strategy) mitbringt, ist mit den wuseligen Zerg gut aufgehoben und wer sich schon zu Spielbeginn einer großen Herausforderung gewachsen fühlt, nimmt sich den hochtechnisierten Protoss an. Um jedoch alle Zusammenhänge der immer komplexer werdenden Story zu verstehen, empfiehlt es sich, die eben genannte Reihenfolge (Terraner – Zerg – Protoss) beizubehalten. Pro Rasse gibt es zehn Missionen zu meistern – diese überstanden, steht das Zusatzpaket Brood Wars auf dem Programm, bei dem ihr mindestens noch mal genauso viel zu tun habt. *StarCraft 64* in unter zwei Wochen durchzuspielen ist nahezu ein Ding der Unmöglichkeit, die Zeit, alle Multiplayer-Karten zu zocken nicht mal mitgerechnet.

Alle Rassen im Kurzüberblick



▲ Die Terraner: Mobil, gute Verteidigung, können Fahrzeuge und Gebäude reparieren, brauchen jedoch viel Platz zum Bauen, müssen viel erkundigen



▲ Protoss: Hoch technisiert, haben psionische Fähigkeiten; viele teure, aber extrem leistungsfähige Einheiten, brauchen lange um in die Gänge zu kommen



▲ Die Zerg: insektenartige Wesen, können durch ihr massenhaftes Auftreten jeden Gegner förmlich überrennen, können sich im Boden eingraben

Let the war begin

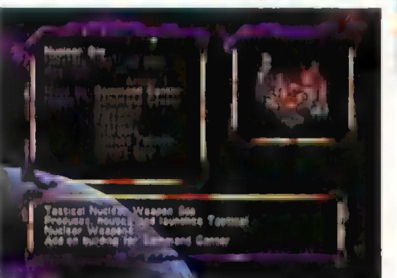
Wie bei 95% aller Echtzeitstrategiespiele läuft ohne die entsprechenden Ressourcen rein gar nichts. Mineralien und Vespene-Gas heißen hier die Zauberwörter. Weiterverarbeitet bilden sie den Grundstock für all eure Einheiten und Gebäude. Doch bevor nun die ersten Panzer der Terrans vom Fließband rollen, bevor sich die ersten Zerg Overlords in die Lüfte erheben und bevor die ersten Metallspinnen der Protoss durch die Gegend krabbeln, müssen beide Rohstoffe mit einer entsprechenden Einheit zum Hauptquartier der jeweiligen Rasse transportiert werden. Neben ihrer Funktion als Baumaterial werden Mineralien und Vespene-Gas benötigt, für die unzähligen Technologie-Upgrades, die Gebäude und Einheiten sichtlich verbessern, aufzukommen. So können die Terrans z.B. ihr gigantisches Kriegsraumschiff, den Battlecruiser mit einer sog. EMP Shockwellen-Rakete bestücken, die mit einem Treffer alle Schilde einer getroffenen Protoss-Einheit zunichte macht. Ideal also, um den ansonsten von 350 Schildpunkten geschützen Protoss Archon den Gar aus zu machen.
Die Missionsziele sind unterschiedlich: mal müsst ihr erbittert euren Stützpunkt gegen einfallende Widersacher verteidigen, mal gilt es, eine Einheit bei Punkt A abzuholen und ihr bis zum Erreichen von Punkt B Geleitschutz zu leisten. Für Abwechslung





▲ Rechts im Bild: das sog. Master Menü. Einheiten und Tech-Upgrades lassen sich hier blitzschnell in Auftrag geben.

◀ Hauptmenü: Wer am Hauptspiel scheitert, kann sich ja mal an den noch schwereren Brood Wars-Missionen versuchen.



▲ Lernt die Enzyklopädie auswendig und ihr dürft euch bald *StarCraft*-Crack nennen!

”Ein Echtzeit-Strategiespiel der Extraklasse. Drei genial ausbalancierte Rassen, 60 spannende Missionen, eine perfekt angepaßte Steuerung – Fun pur!“”

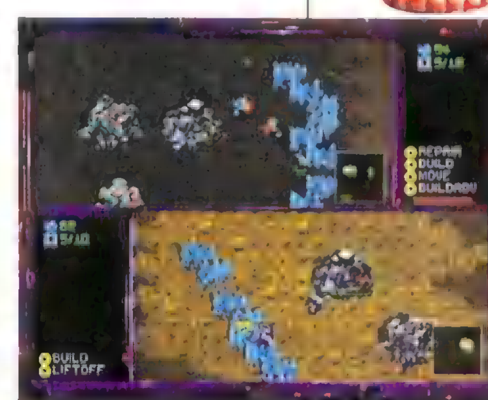
sorgen Indoor-Missionen, die im Bauch einer Raumstation oder ähnlichem stattfinden. Oft können hier keine zusätzlichen Einheiten nachproduziert werden, weshalb ihr Verluste so niedrig wie möglich halten solltet. Die Mehrzahl der Missionen beschränkt sich jedoch darauf, sämtliche Gegner in Grund und Boden zu schießen.

Gut spielbar – auch ohne Maus!

Obwohl *StarCraft* in der Maussteuerung seine Bedienwurzeln findet, kann man Entwickler Mass Media nur zum gelungenen Interface gratulieren. Der Analogstick bewegt den Cursor, jeder der vier C-Buttons steht stellvertretend für einen ausführbaren Befehl (Bewegen, Position halten, Stehenbleiben, usw.), mit B steht meistens für Angreifen, Optionen, Gebäude und Einheiten werden mit A ausgewählt. Mit R kombiniert mit einer der C-Tasten faßt Einheiten in Gruppen zusammen, mit Z+C-Taste werden diese sofort ausgewählt und auf dem Screen zentriert. Für bis zu vier wichtige Stellen des Spielfelds könnt ihr Markierungspunkte setzen, die durch Drücken von L+C-Taste ebenfalls augenblicklich zentriert werden – sehr nützlich um “Krisenherde” jederzeit im Auge zu behalten. Haltet ihr Z gedrückt, könnt ihr rasend schnell übers Spielfeld scrollen, Z+R öffnet das sog. Master Menü, welches es euch ermöglicht, jeden bis dato zugänglichen Einheitentyp in Produktion zu geben, außerdem können sämtliche verfügbare Technologie-Upgrades über das Master Menü angeordnet werden.



▲ Mist, den Aufbau unserer Lagerverteidigung haben wir mächtig verschlafen – der Preis: ein flammendes Inferno.

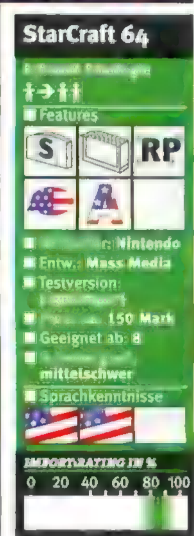


▲ Multiplayer-Schlachten finden im Splitscreen-Format statt.

Augen und Ohren essen mit

Für Grafik und Sound können wir keine leider keine Höchstnoten ziehen. Sicher, das N64 ist keine 2D-Maschine, aber wer *StarCraft* schon mal dem PC gespielt hat, kennt die ursprüngliche Pracht, von der allerdings nicht mehr sonderlich viel übrig geblieben ist. Dennoch, man gewöhnt sich dran und kommt nach einer Weile ganz gut zurecht. Soundtechnisch überzeugen in erster Linie die griffigen Sprachsamples. Terraner salutieren mit einem Südstaatler-Akzent, Zergs, grummeln und blubbern vor sich hin und die Protoss quittieren Befehle in mittelalterlicher Stimmlage – sehr gelungen. Nur musikalisch kommt *StarCraft 64* nicht so ganz in Fahrt – zu oft wiederholt alles – nur ein sündhaft teures 512 MBit Modul hätte hier Abhilfe geschaffen.

Thema Multiplayer: Hier könnt ihr gegen einen menschlichen Rivalen antreten oder in Teamarbeit mit diesem kooperativ die CPU herausfordern. Wie wir alle wissen, bietet das N64 keine Möglichkeit an, zwei Konsolen via Linkkabel miteinander zu verbinden, weshalb ihr euch mit einer Split-Screen-Lösung zufrieden geben müsst. Leider durchschaut man so schnell hinterhältige Spielzüge des Gegenspielers, der Überraschungseffekt bleibt aus, Aufklärungseinheiten werden praktisch überflüssig. Diese technischen Limitierungen außen vor, ist *StarCraft 64* nicht zuletzt wegen seiner unglaublichen Komplexität und der fast perfekten Ausgewogenheit der Kräfteverhältnisse der drei Rassen das bis jetzt beste Echtzeit-Strategiespiel auf dem N64. Erstklassig, um das N64-Sommerloch zu stopfen! CS







▲ Immer schön am Boden bleiben. Während ihr im Arcade-Modus locker über Hindernisse springen könnt, müsst ihr euch während der Meisterschaft ziemlich anstregen, um den Wagen unter Kontrolle zu behalten.

◀ So geht es natürlich auch: Überholt den Gegner einfach im Vorbeifliegen. Leider sind die anderen Fahrer so fies, dass sie euch zum Teil selbst bei der Landung noch schneiden.

Rally Challenge 2000

Bekommt *V-Rally* auf dem N64 Konkurrenz?

Shortcut

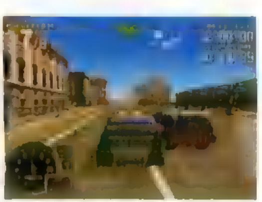
- gute und vor allem realistische Grafik
- viele lizenzierte Fahrzeuge
- anspruchsvolle Strecken
- ☹ kein "echter" Rallye-Modus
- ☹ nur sehr geringes Optionsmenü
- ☹ keine Tuningmöglichkeiten

Über Rennspiel-Auswahl müssen sich die Nintendo 64-Jünger schon lange nicht mehr beklagen. Neben realistischen Racing-Perlen wie *F1 World Grand Prix II* kommen auch Arcade-Fans dank perfekt spielbarer Umsetzungen wie *Ridge Racer 64* voll auf ihre Kosten. Nur auf dem Rallye-Sektor war die Auswahl bis auf das fesselnde *Top Gear Rally* und die 99er-Version von *V-Rally* recht dünn gesät.

Neben den oben erwähnten Titeln sollte auch *Multi Racing Championship* nicht in der Aufzählung fehlen. Dessen Nachfolger ist nun unter dem Namen *Rally Challenge 2000* in den USA erschienen. Allein eine Aufzählung der, in dieser doch sehr Arcade-lastigen Simulation implementierten Features lässt Genrefans das Wasser im Munde zusammenlaufen. So stehen euch ein gutes Dutzend Original-lizensierte Fahrer und neun quer über den ganzen Erdball verteilte Kurse zur Verfügung. Das heißt für euch, dass ihr Rennen in Amerika, Brasilien, Europa und Australien bestreiten dürft. Dass sich die Strecken in ihrem Fahrverhalten und der Oberflächenbeschaffenheit grundlegend unterscheiden, versteht sich von selbst. Umso bedauerlicher ist es in diesem Fall allerdings, dass die Einstellmöglichkeiten der Fahrzeuge sich auf das Wesentlichste beschränken. Dennoch kann man *Rally Challenge 2000* keinesfalls mangelnden Realismus vorwerfen. Die Fahrzeuge reagieren sehr präzise auf noch so gefühlvolle Lenkbewegungen und verhalten sich bei Bodenunebenheiten und wechselnden Streckenverhältnissen fast wie ihre Original-Vorbilder. Echten Rallye-Fans wird es vielleicht etwas übel aufstoßen, dass ihr weder im Arcade-Modus noch im Meisterschafts-Modus ohne gegnerische Fahrer auskommt. So ist jede Positionsverbesserung zwangsläufig mit einem Überholmanöver gekoppelt. Wer mit diesem kleinen Manko leben kann, wird zumindest mit einer beeindruckenden KI belohnt, denn die Konkurrenzfahrzeuge machen selbst den einfachsten Überholvorgang alles andere als einfach.

In grafischer Hinsicht kann *Rally Challenge 2000* selbst ohne Einsatz des Expansion-Paks problemlos mithalten. Nicht nur, dass der einst so berüchtigte Nintendo-Nebel sich bei den meisten Strecken so weit in den Hintergrund verschwunden ist, dass er den Spielablauf in keinster Weise negativ beeinflusst – auch die Fahrzeuge sind sehr detailliert dargestellt und bewegen sich dank toller Staub- und Raucheffekte äußerst realistisch über die Strecken. AB





▲ Bis ihr wirklich kontrolliert um die Kurven sliden könnt, vergeht eine ganze Weile. Je nach gefahrenem Untergrund bricht der Wagen völlig anders aus. Besonders der Asphalt ist kritisch.

> „Rallye-Puristen werden sich an den permanent vorhandenen Gegnern stören."

Rally Challenge 2000

Rallye-Simulation

■ Features

■ Hersteller: South Peak
■ Testversion: Eigenimport
■ Preis: ca. 149 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



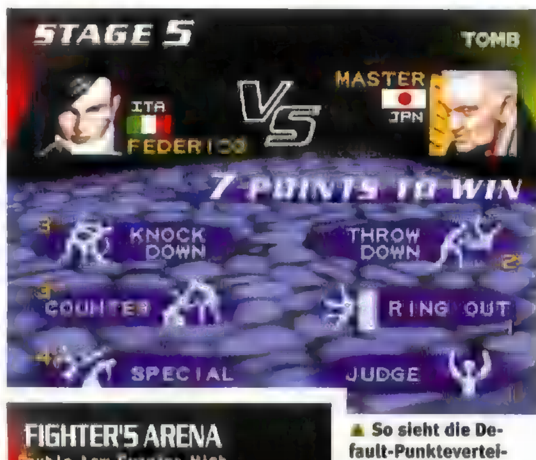
▲ Mit solchen Haarnadelkurven bekommt ihr es erst in höheren Schwierigkeitsgraden zu tun.



▲ Die In-Board-Perspektive ist nur Profis zu empfehlen. Insbesondere bei Schlammlöchern.



▲ In den Replays kommen tolle Motion-Bluring-Effekte zum Einsatz. Sehenswert!





▲ So sieht die Default-Punkteverteilung für Aktionen aus: Ein Special bringt mit vier Zählern am meisten ein.

◄ Im Story Mode lernt ihr vom Master neue Techniken.



▲ Das ist der zentrale Spielmodus – ihr lauft auf einem Spielfeld entlang, würfelt und bekommt so eure Gegner zugeteilt.

Fighter's Destiny 2

Lang, lang ist's her, als ein intelligentes Beat'em Up das N64 besuchte.

Prügelspielfreunde hatten auf Nintendos 64-Biter bisher ungefähr genauso viel zu lachen wie der Fan beim Betrachten der Spiele der deutschen Nationalelf bei der EM in Belgien/Holland – also so gut wie nichts. Eine Gurke nach der anderen (*G.A.S.P., Dual Heroes, War Gods* & Co.) kam heraus und die Großen des Genres wie Capcom und Namco hielten sich zurück.

Doch Anfang '98 traute sich die kleine Schmiede Imagineer mit einem neuen Ansatz in *Fighter's Destiny* an die Öffentlichkeit und die schreibende Zunft war begeistert. An der Ladentheke wurde dem Beat' em Up aufgrund seiner eher bescheidenen Grafik (damals 65 Prozent) aber kein übermäßiger Erfolg zuteil. In den fast zwei Jahren (das japanische Pendant *Fighter's Cup* gibt's schon etwas länger) feilte man zwar etwas an der Optik, gegenüber einem *Dead or Alive 2* oder *Soul Calibur* verblasst es aber immer noch extrem. Ob man da im Eifer des Gefechts auch vergessen hat, einen klassischen Arcade-Modus zu implementieren? RPG-Tollhaus Japan hin oder her – nicht jeder Fighting-Liebhaber ist gewillt, wie im zentralen Modus "Fighter's Arena" ein kindisches Brettspiel mit Würfeleinlage und dem favorisierten Charakter (insgesamt 13+) als Spielfigur auszutragen, um neue Moves und Erfahrungspunkte in den Bereichen Angriff, Lebensbalken, Stärke und Geschick zu sammeln und zu speichern. Daneben findet man nämlich nur noch einen traurigen Rest in Form von Training, Record Attack (Survival, Time Attack und das aus dem ersten Teil bekannte Rodeo, das wohl jeder höchstens einmal versucht) sowie den Zweispieler-Modus. Das Gameplay an sich mit den Duellen auf eine bestimmte Punktzahl hin (Ring Out 1 Punkt, Knock Down 3 Punkte, Wurf 2 Punkte, Special 4 Punkte, Konter 3 Punkte etc. – auf Wunsch auch konfigurierbar) hat zwar immer noch seinen Reiz, wurde aber im Vergleich zum Vorgänger keinen Deut weiterentwickelt.
Auch in Sachen Charakter-Design hätte man mal lieber einen Spezialisten beauftragt, denn die neuen Kämpfer strotzen nur so vor Klischees und törnen eher ab. Allein schon die Namen – Ziege für den Deutschen (war da etwa ein Fußball-Fan am Werke?), Samurai, Master, Ninja oder Abdul; da identifiziert man sich doch sofort mit seinem Haudegen, egal ob nun konfigurierbar oder nicht... Freaks mögen bemängeln, dass nur mit zwei Buttons angegriffen wird, die außerdem nicht einmal bestimmten Hand- und Fußtechniken zuzuordnen sind, sondern je nach Position oder Steuerkreuz-Kombination etwas anderes bewerkstelligen. Aber wollen wir nicht zuviel meckern: *Fighter's Destiny 2* stellt neben dem indizierten Rare-Beat'em-Up klar die Genre-Spitze auf N64 dar, wenn wir uns auch etwas mehr als ein simples Update gewünscht hätten – Zeit genug war schließlich. RK



▲ Wenn ihr es schafft, den Gegner von der Matte zu werfen (jetzt einen Fußfeger ansetzen), erhöht ihr euer Konto um einen Punkt.

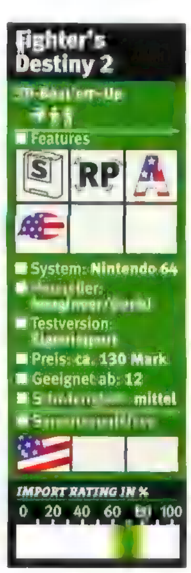


▲ Die Brasilianerin im String-Tanga hat einen heißen Schlag drauf – mit sieben Punkten habt ihr ein Match gewonnen.

▲ Ha, der Gegner sieht Sterne: Jetzt einen Knock Down anwenden und ihr streicht satte drei Zähler ein.

Shortcut

- intelligentes Kampfsystem
- kein Button-Mash-Gameplay
- RPG-like Moves erlernen
- Regeln konfigurierbar
- kein Arcade-Modus
- zu wenig Buttons belegt
- idiotische Kämpfer-Namen



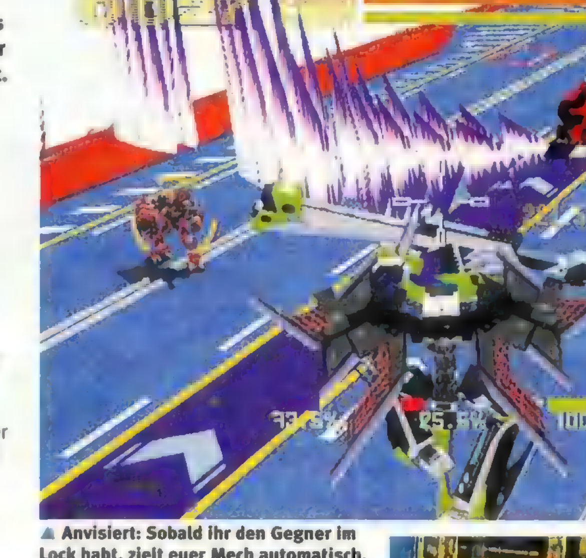


Cyber Troopers: Virtual On – Oratorio Tangram

Robos, schlagt euch die Köpfe ein!

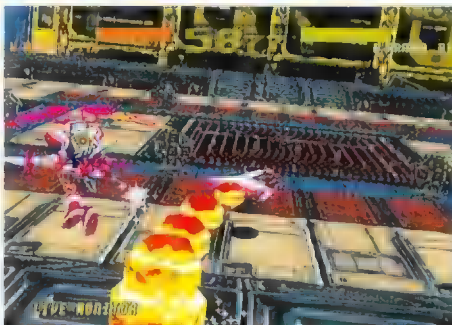
Wow – diesmal kommt's ja ganz dicke! Gleich drei Mech-Games stehen diese Ausgabe auf der (Import-)Test-Matte; und jedes belegt ein eigenes Genre für sich, was für uns die Bewertung ja recht einfach macht. Typischer Fall von "Glück gehabt".

Neben dem kongenialen Strategie-Scharmützel *Front Mission 3* und dem explosiven Ego-Shooter *Gundam: Side Story 0079* ist das dritte Game im Bunde die brachiale Robo-Klopperei *VOOT*. Und eines kann man gleich vorweg nehmen: Auch wenn sich die *Virtual On*-Reihe in Japan höchster Beliebtheit erfreut, ist dieses Game eindeutig der schlechteste Mech-Vertreter der VG 08/00. Das soll nun aber nicht heißen, dass die schnelle, action-geladene Prügelei nicht Spaß machen würde, im Gegentum: Nach einiger Eingewöhnungszeit kommt dank der zwölf grundlegend verschiedenen Mechs, die alle mit eigenen Waffen-Systemen ausgerüstet sind, gut Laune auf. Dass *VOOT* allerdings auch längerfristig motivieren kann, müssen wir aber verneinen. Dafür ist die Kampf-Engine mit vier Angriffs-Arten (Close-Up, linker und rechter Waffen-Arm, Spezial-Schlag) und einem Dash-, Block- sowie Jump-Button einfach viel zu primitiv ausgefallen. Größten Anlass zur Kritik gibt allerdings die Entscheidung von Activision, dieses Game in den USA ohne *VOOT*-Controller auszuliefern – wer einen der begehrten japanischen Controller ergattern kann, kann sich glücklich schätzen. Ähnlich wie in *Gundam* nämlich steuert ihr mit dem Digi-Kreuz die Laufrichtung eures Mechs, während der Analog-Stick die Blickrichtung bestimmt. Was im eher gemächlichen *Gundam* noch einigermaßen funktioniert, verkommt bei diesem schnellen "Beat'em Up" schnell zu planlosem Button-Smashing. Anders mit dem Stick: Dank zweier Steuer-Knüppel (einer für den Rumpf, einer für die Beine) kommt durch die intuitive Steuerung sogar richtig authentische Mech-Stimmung auf.



▲ **Anvisiert: Sobald ihr den Gegner im Lock habt, zielt euer Mech automatisch.**

Grafisch kann man geteilter Meinung sein: Sämtliche Kämpfer sind aufwändig detailliert gestaltet und mit einer mehr als ausreichenden Anzahl an Polygonen ausgestattet. Schön animiert dreschen sie sich mit Schwertern, Laser-Geschossen und Eis-Strahlen das Blech weg, dass es eine wahre Freude ist. Bei den leidlich interaktiven Stages (Wasser macht euch langsamer, Container geben Schutz) wurde dann allerdings geschlampt. Auch wenn vor allem mit VGA-Box alles gestochen scharf rübergebracht wird, weckt die Eintönigkeit der Areale doch schon nach kürzester Zeit den Wunsch nach etwas Abwechslung. Flache Ebenen, die simpel coloriert wurden, sind zu Zeiten eines *Soul Calibur* und *DoA 2* einfach nicht mehr konkurrenzfähig. Gut gelungen hingegen ist wieder der Soundtrack, der euch mit harten Techno-Beats gehörig einheizt. Wer also eine selbst nach langer Eingewöhnungszeit noch immer nicht optimale Steuerung in Kauf nimmt oder an einen Twin-Stick kommt und auf Mechs steht, sollte zumindest mal reinschauen, alle anderen greifen besser zu den anderen Referenz-Prüglern. CU



▲ **Kommt ihr selbst auf keinen grünen Zweig, könnt ihr auch zwei CPU-Kämpfern bei ihren Auseinandersetzungen zuschauen.**



▲ **Benutzerfreundlich: Im Zweispieler-Modus könnt ihr den Bildschirm je nach Belieben auf fünf verschiedene Arten splitten.**



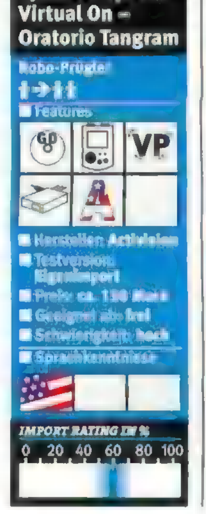
▲ **Explosionen und Partikel-Effekte gäb's ja genug – die Übersicht leidet allerdings sehr oft darunter.**

Shortcut

- saubere Animationen
- detailliert modellierte Mechs
- ☹ langweilige Arenen
- ☹ zu wenige Moves
- ☹ ohne Sticks umständliche Steuerung

Action außer Kontrolle:

■ **Wieso nur die Entscheidung von Activison, *Virtual On – Oratorio Tangram* in Amerika ohne die essentiellen Twin Sticks auszuliefern? Dank problematischer Pad-Steuerung kämpft ihr so eher gegen die Controls denn gegen euren Kontrahenten.**





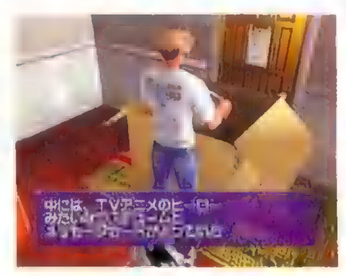


Im Dojo lernt ihr euren ersten Special-Move.





Ui – ein Geschenk! Der Power-Rangers-Schlafanzug ist unser.



Rent-A-Hero No. 1

Käuflicher Held – schmeißt euch in den Pyjama und macht finsteren Ganoven den Garaus.

Shortcut

- saubere Grafik
- passender Sound
- für Nicht-Japaner kaum spielbar
- simpler Kampf-Modus

Sagt euch dieser Name etwas? Vermutlich nicht – ist aber eigentlich auch gar nicht so wichtig. Damals, im Jahre Schnee (um genau zu sein 1991) gab's mal ein recht gutes Action-RPG für Segas MegaDrive namens *Rent-A-Hero*, das allerdings aufgrund kultureller Barrieren nie den Weg in westliche Gefilde gefunden hat.

Danach ist es wieder recht still geworden um unseren Helden, der nur noch bei *Fighters Megamix* (Saturn) einen Gastauftritt hatte. Doch nun, neun Jahre später, kommen zumindest japanische Spieler in den Genuss eines Sequels – das es wohl auch nie zu uns schaffen wird. *Rent-A-Hero* als Japan-Trash zu bezeichnen wäre da vielleicht etwas übertrieben, doch werden wohl nur Hardcore-Japan-(Power Rangers?)-Fans Gefallen an diesem Produkt finden. Grundkenntnisse in Japanisch oder ein guter Walkthrough sind dann allerdings vorauszusetzen, da ihr ansonsten bei sämtlichen z.T. wichtigen Dialogen und Job-Beschreibungen verloren im Wald steht – mit Try-and-Error kommt ihr nur im Schneckentempo voran.

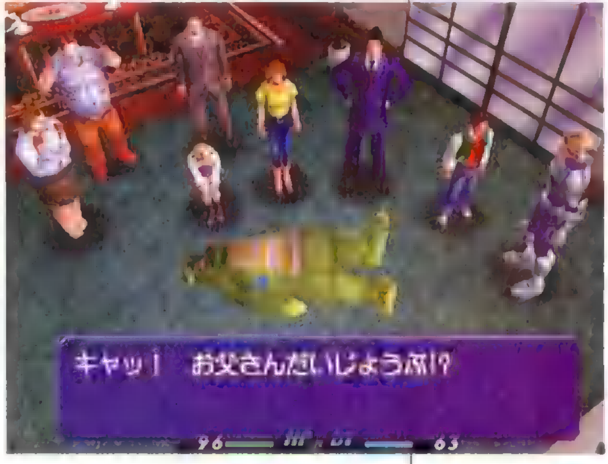
Im Spiel übernehmt ihr die Rolle des Teenagers Taro Yamada, der sich ganz gerne mal in seinen blauen Cat-Suit zwängt, um dann als *Rent-A-Hero* Menschen in Not aus der Patsche zu helfen und üble Ganoven verprügelt. Mittels eurer SECA Creamcast-Konsole loggt ihr euch ins Internet ein und erhaltet so neue Aufträge. *RAH* nimmt sich dabei selbst nicht ganz ernst und veräppelt so ziemlich alles, was (in Japan) Rang und Namen hat – wohl der größte Hinderungsgrund, dieses Game nicht außerhalb Japans zu veröffentlichen, da vermutlich die wenigsten diese Running Gags verstehen werden. Zu Beginn sind eure Jobs zwar noch eines Superhelden unwürdig (Flyer austeilen, Liebesbriefe zustellen, etc.), steigern sich aber im weiteren Spielverlauf zu echten Herausforderungen. Die meiste Zeit rennt ihr dabei durch die virtuelle Stadt und quatscht mit allen möglichen Passanten, kommt es dann allerdings zum Kampf, fliegen die Fäuste. Mit einer einfachen Buttonbelegung und simplen Kicks und Würfen entledigt ihr euch eurer Widersacher – neue Moves werden im Verlauf des Abenteuers dazugelernt. Je weiter ihr spielt, desto mehr neue Areale (insgesamt fünf große Abschnitte) werden zugänglich, in denen ihr einiges anstellen könnt. In der Spielhalle z.B. ladet ihr kleine Mini-Games auf euer VM oder hört euch die Songs zu bekannten Sega-Games an – dies alles reicht natürlich längst nicht an die Qualität eines *Shenmue* heran.

Die Umgebung wird dabei aus einer Overhead-3D-Perspektive gezeigt und gibt nur wenig Anlaß zur Kritik. Saubere Kameraschwenks, konstante 60 fps, feine Animationen und detaillierte Gebäude, die vor allem mit VGA-Box schön scharf auf dem Monitor erscheinen, machen einen guten Gesamteindruck. Sogar das durchschnittliche J-Pop-Gedudel passt irgendwie zum Spiel. An sich sicher ein recht witziges Game, das aber wohl nur die wenigsten verstehen werden – wer damit leben kann, stur nach dem Walkthrough zu spielen, bekommt zumindest ein wenig von diesem durchaus spaßigen Game mit. Wir hoffen zumindest auf eine US-Umsetzung. CD





Mit eurem SECA Creamcast loggt ihr euch ins I-Net ein und wählt aus dem Job-Angebot einen passenden aus.



Das war wohl zu viel des Guten: Wir haben soeben unseren Papa verprügelt...



Wer belästigt da die nette Lady? Da müssen wir wohl einschreiten.



Die Locations wurden allesamt erfreulich detailliert gestaltet.





▲ Mit dem alten Fiat 500 auf dem Weg zu Big Air in Frisco!



▲ Obwohl Climax keine Lizenz hat, ähneln viele Autos wie diese A-Klasse ihren Vorbildern.



▲ Um den Rivalen davor abzuhalten, die Aktenkoffer als erstes zu erwischen, ist den Cops jedes Mittel recht. Die Portokasse wird's schon richten.



▲ Wir spielen The Rock nach: Mit dem dicken US-Straßenkreuzer muss das Cable Car gerammt werden, bevor es sein Ziel erreicht.

Super Runabout

Die verrückten Taxis sind eingemottet – jetzt kommen die verrückten Panzer!

Shortcut

- Abwechslung pur
- zig Missionen und Fahrzeuge
- starker Surf-Coasters-Soundtrack
- zwei Spielszenarios
- ☹ hoher Pop-Up-Faktor
- ☹ unbefriedigende Kollisionsabfrage
- ☹ keine Schadensanzeige

Das tonnenschwere Gerät auf Ketten müsst ihr euch aber erst erspielen – aber auch von Beginn an stehen genug verrückte fahrbare Untersätze zur Verfügung, um die wahnwitzigen Missionen in *Super Runabout* zu erfüllen.

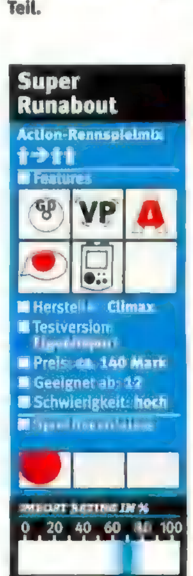
Runabout-Fans wissen seit den beiden PlayStation-Teilen (nur Teil eins alias *Felony 11-79* auch über Konami offiziell erhältlich), was hier gespielt wird: Erst wenn die halbe Stadt à la "The Rock" mit Sean Connery dem Erdboden gleich gemacht wurde und ein Millionen-Schaden das Hi-Score-Konto ziert, erfüllt ein breites Grinsen den Spieler. Aber halt: Pure Zerstörung ist natürlich nicht das Spielziel Nr.1, sondern nur Beiwerk zum Ergattern von zusätzlichen Vehikeln (Trucks, Pick-ups, Mopeds, Ferrari-Verschnitte, Harleys, Streifenwagen etc. – insgesamt mehr als 60 Stück) und Bonus-Missionen. Hauptsächlich geht's in diesem Super-Sequel darum, innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens bestimmte Aufgaben zu erfüllen, und die sind wahrlich abgefahren: Jeweils drei Portionen Ketchup und Senf durch Rammen von Fast-Food-Ständen aufsammeln (wäre Kaufen nicht billiger?), schneller als ein Formel-1-Renner beim Küstenrennen zu sein, acht Aktenkoffer mit hoch brisantem Inhalt vor der Konkurrenz sicherzustellen oder mit einem sperrigen Bus acht Baseball-Spieler aufzulesen und rechtzeitig ins Stadion zu bringen, sind nur ein paar der haarsträubenden Anforderungen, mit denen ihr hier konfrontiert werdet. Auf der eingeblendeten Straßenkarte erkennt ihr in Form von Punkten und Pfeilen zwar die Zielobjekte – die Beschaffenheit der Wege wird jedoch nicht offen gelegt. Was z.B. wie eine ganz normale Straße aussieht, kann in Wirklichkeit ein zeitraubender Holperpfad oder ein Sammelsurium an Haarnadelkurven sein, das es unter allen Umständen zu meiden gilt und eure Mission von vornherein zum Scheitern verurteilt. Die Zeitgrenze ist nämlich stets äußerst knapp bemessen und erlaubt nahezu keine dicken Fehler, Crashes oder Piroutten. Wieder mal Mist gebaut? Vielleicht gibt das Replay mit verschiedenen Kameraeinstellungen mehr Aufschluss. Ihr könnt übrigens jederzeit zwischen zwei Szenarios (Polizei-Station und Privat-Detektei) wechseln und damit einen unterschiedlichen Fuhrpark und Aufträge ausprobieren. Spaß macht *SR* auf jeden Fall dicke, leider drückt die relativ schwache Grafik (viele Pop-Ups, ungenaue Kollisionsabfrage, Frame-Rate-Drops) etwas aufs VG-Spielspaßbarometer, das in diesem Fall bei "70" stehen bleibt. Unverständlich auch, warum eine Schadensanzeige erst unmittelbar vor dem Exitus eingeblendet wird. Trotzdem: Wer *Crazy Taxi* mochte, wird auch *Super Runabout* lieben, das zudem deutlich mehr Abwechslung und einen ebenso coolen, wenn auch nicht ganz so exzellenten Rock-Soundtrack von den "Surf Coasters" bietet. RK



▲ Ein klassischer Ferrari wie dieser 70er 246 GT Dino ist auch mit von der Partie.



▲ Den gelben Pickup kennen Fans bereits aus dem ersten PS-Teil.





▲ Palmen wachsen aus Bus-Dächern? So ganz ausgereift ist die Kollisionsabfrage in *Super Runabout* nicht.

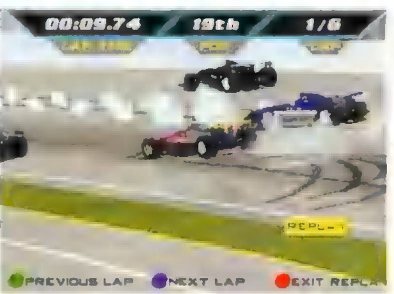


▲ Hmm, vielleicht doch nicht der richtige Weg, um den F1-Renner zu überholen?

▲ Wenn es direkt vor euch kracht, hilft nur: Nerven behalten und versuchen auszuweichen.



▲ Oft fällt bis zu einem Drittel des Feldes durch Unfälle aus. Schaut, dass ihr nicht dazu gehört.



▲ In den Replays könnt ihr eure Fehler in Ruhe nochmal betrachten.



▼ Das Set-Up-Menü ist auch ohne Englischkenntnisse gut verständlich.

Indy Racing 2000

Freunde des Kreisfahrens bekommen aktuellen 2K-Nachschub!

Die hierzulande fast gänzlich unbekannte Indy Racing League bezieht ihren Reiz aus dem technisch sehr eng aneinander liegenden Fahrerfeld, dank dem selbst ein finanziell vermeintlich schwaches Team bei entsprechend guter Fahrleistung eine Chance auf den Sieg hat.

Trotz des stark vereinfachten Reglements und der simplen, ovalen Kurse würde wohl kein Amerikaner "seine" Rennsport-Serie mit unserer Formel 1 tauschen wollen. Immerhin gibt es im Indycar-Sport noch Überholmanöver am laufenden Band, und gerade durch den einfachen Aufbau der Strecken ist für jeden Zuschauer ein perfektes Zusehen möglich. Der im Rennspiel-Genre nicht gerade unerfahrene Entwickler Paradigm hat nun die aktuellste Umsetzung dieses uramerikanischen Motorsportevents für das N64 veröffentlicht. Der dabei betriebene Aufwand lässt Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen. So wurden sämtliche Strecken der Indy Race League mit Ausnahme von Phoenix (aus Lizenz-/Kostengründen) akkurat umgesetzt, und Dank der offiziellen Lizenz sind auch alle namhaften Fahrer wie Kenny Brack, Johnny Unser und Robby McGehee im Startfeld vertreten. Ebenso wurde an umfangreiche Setup-Optionen für die jeweiligen Fahrzeuge gedacht, so dass sich jedes der in puncto Speed den F1-Flitzern deutlich überlegenes Vehikel perfekt an die jeweilige Strecke anpassen lässt.

Wer es etwas ruhiger angehen oder aber sich erst einmal ohne Druck mit den Strecken auseinandersetzen möchte, sollte zunächst einige Arcade-Runden drehen, bevor er sich an der eigentlichen Herausforderung, der Meisterschaft, versucht. Anders als in der Arcade-Version gestaltet sich nicht nur das Handling der Boliden merklich anspruchsvoller, auch die ansonsten vollautomatisch ablaufenden Boxenstopps müssen nun manuell durchgeführt werden.

Das Erste, was nach dem für unsere Breiten ungewöhnlichen, fliegenden Start auffällt, ist die unglaubliche Aggressivität, mit der die gegnerischen Fahrer angreifen. Damit sind nicht nur Attacken auf das eigene Vehikel gemeint, sondern auch die Positionskämpfe unter den CPU-Fahrern, die mindestens genauso gefährlich werden können. Denn wenn zwei gegnerische Fahrzeuge sich bei Tempo 380 kurz vor dem eigenen Racer ineinander verhaken, sind blitzschnelle Reaktionen gefragt, um nicht selbst auf der Strecke zu bleiben. Jeder Crash wirkt sich übrigens sowohl auf das Aussehen der Fahrzeuge als auch auf ihr Fahrverhalten aus, weshalb man um einen zusätzlichen Boxenstopp zu vermeiden, besser Abstand von den oft nur wenige Zentimeter entfernten Begrenzungsmauern halten sollte. Nach Abschluss jedes Rennen lässt sich das eigene Fahrverhalten in einem überraschend langen Replay (es lässt sich jede gefahrene Runde anwählen!) aus verschiedenen Kameraperspektiven betrachten. Einziger Kritikpunkt ist die für heutige Verhältnisse etwas zu einfach geratene Grafik, die dafür jedoch sehr flüssig läuft und das gefahrene Tempo gut vermittelt. RK

▲ Ihr solltet im Zweifelsfall lieber einen Verbremser riskieren, als bei einer Kollision Schäden am Wagen davonzutragen.

▶ Je nach Spielmodus laufen die Stopps ohne euer Zutun ab.



Shortcut

- sehr flüssige Grafik
- fordernde KI
- spektakuläre Unfälle
- Original-Lizenz
- realistisches Fahrverhalten
- Strecken für Nicht-Indy-Fans zu simpel
- recht simple Optik
- keine Überschläge
- gelegentliche Kollisionsfehler bei Berührungen zwischen den Fahrzeugen

▲ Mit der Darstellung des Rauchs havarierter Kollegen hat das N64 keine Probleme...



▲ Platz 20 und die Karre ist Schrott. Ob da noch ein Sieg daraus werden kann...









▲ *Final-Fight*-Star Cody (in Sträflingskluft auch in *SF Alpha 3* zu bewundern) vor dem Showdown mit seinem Kumpel Guy. Leider fiel das Special-Move-Repertoire ziemlich dürftig aus.



▲ Klobige Charaktere und pixelige Effekte drücken trotz Extrawaffen, 3D-Specials und unorthodoxen Super Specials (siehe Kasten) heftig auf die Spielspaßbremse.

Final Fight Revenge

R.I.P. Saturn – Capcom beschließt mit einem Beat'em-Up das 32-Bit-Zeitalter für Sega!

Shortcut

- ☺ witzige, unkonventionell gestaltete Super Specials
- ☺ echtes Sammlerstück
- ☹ öfters Polygon-Flackern
- ☹ sehr klobige Charaktere
- ☹ keinerlei Musik im Spiel
- ☹ Mangel an Spielmodi
- ☹ wenig Moves und Combos

Oh mein Gott, ist das schlecht – ich hab's mal in einer Arcade gesehen. "Und das wollen sie wirklich noch rausbringen? Na ja, da ist der Saturn gerade die richtige Plattform dafür." Capcoms *Final Fight Revenge* wurde also nicht gerade mit Vorschusslorbeeren überhäuft und dementsprechend lange verschoben.

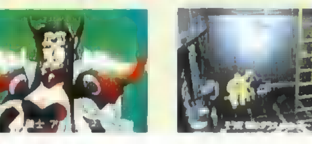
Doch jetzt ist es da und erfüllt unseren alten 94er-Japan-Saturn noch mal mit Leben. O.K. – nachdem man diesen polygonisierten *Street Fighter*-Clone auf Basis der Helden (Guy, Cody und Haggar) und Boss-Bösewichte (Sodom, Edi E. Damnd) des ersten *Final Fight* einige Male durchgezockt hat, muss man leider zugeben: *Final Fight Revenge* kann sich in der Gilde der 3D-Fighter nicht mit Ruhm bekleckern, besitzt aber als letztes "richtiges" Saturn-Spiel (Dating-Simulationen, Casino-Games und anderer Japan-Schrott zählen nicht) so etwas wie Kult-Status und nur aus diesem Grund legt man sich als Videospiel-Fan eines dieser seltenen Exemplare zwecks Trophäen-Ausstellung in der Vitrine zu. Ein wenig mehr anstrengen hätte man sich allerdings schon können. Die klobigen Kämpfer mit ihren wenigen Specials schauen nur wenig besser aus als das erste *Virtua Fighter*, dicke Polygon-Patzer (ganze Items wie Fässer clippen kurzzeitig weg) ziehen sich durch die Duelle und ein Soundtrack fehlt gar völlig. Außer Arcade und Versus gibt's zudem keinerlei Spielmodi – dieses puristische Beat'em Up bietet also wirklich nur das Nötigste vom Nötigen. Trotzdem entwickelt es einen gewissen Charme durch die abgehackten Zwei-Wort-Siegphrasen der Charaktere ("Hehe, Busted!", "Sweet Victory") und die kultigen Super Specials, bei denen das Geschehen von der Ebene in eine 3D-Darstellung wechselt, in der ihr kurz mit Auto, Hubschrauber oder Flammenwerfer den weglaufenden Gegner hetzt. Waffen aller Art können übrigens auch aufgenommen werden, was dem Spiel aber nicht zu mehr Qualität verhilft. Fazit: Spielerisch mau, aber mit Kult-Potential und Sammlerwert – vielleicht wird's ja auch mal wie *Radiant Silvergun* knapp 250 Steine wert. RK



▲ Der erste *FF*-Boss hat den Latino-Messerstecher im Schwitzkasten.

Die letzten Saturn-Games

Hierzulande setzte der exzellente Resi-Clone *Deep Fear* Ende '98 immerhin einen spektakulären Schlusspunkt unter den misslungenen PAL-Saturn-Auftritt. In Amerika durfte sich unseres Wissens nach das gute Action-Adventure *Magic Knight Rayearth* als eines der letzten NTSC-Games verkauft haben, was insofern wieder recht ulkig ist, da die Japan-Version schon '95 erschien.



Die Sache mit dem RAM-Modul

Ja, liebe N64-Anhänger, auch zu Saturn-Zeiten gab's schon solche Dinger für bessere und mehr Animationen vor allem in Beat'em Ups und zwar von den damaligen Erzfeinden SNK und Capcom in Einheiten von 1MB bis 4MB, die bösartigerweise untereinander nicht kompatibel sind. Aufgepasst: *FF Revenge* läuft ausschließlich mit dem 4MB-Capcom-Modul und damit nur auf japanischen bzw. umgebauten Saturns.



Final Fight Revenge

3D-Beat'em-Up

■ Features



- ■ Hersteller: Capcom
- ■ Testversion: Eigenimport
- ■ Preis: ca. 140 Mark (ohne RAM-Modul)
- ■ Geeignet ab: 12
- ■ Schwierigkeit: leicht
- ■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %: 0 20 40 60 80 100

Final Fight meets Street Fighter

Jetzt sind die Experten unter euch wieder an der Reihe: Wieviele der hier abgebildeten *FFR*-Schläger durften schon mal in den einschlägigen *SF*-Episoden ran?



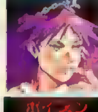


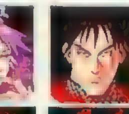












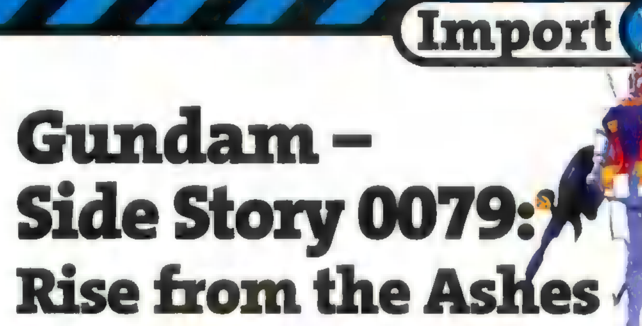


Special Moves

Nette Idee: Anstatt wilden Explosionen erlebt man bei Super Specials hier oft eine Bildansammlung in rasanter Frequenz, wie etwa die Träume, wenn man von Poison (siehe Pics) in den Schwitzkasten genommen wird!







Gundam – Side Story 0079: Rise from the Ashes

Kampf der Stahl-Giganten

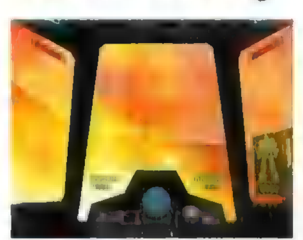


▲ Vor jeder Mission wird ■■■ Einsatz im Mission Briefing genau erklärt. Achtung: Sehr gute Englischkenntnisse notwendig.



▲ Im Nahkampf greifen die Stahlkolosse zu scharfen Schwertern und lassen ihre Raketenwerfer stecken.

▶ Na toll! Wir werden gerade unter Beschuss genommen, und sowohl Waffensysteme als auch Reaktor leiden an Überhitzung.





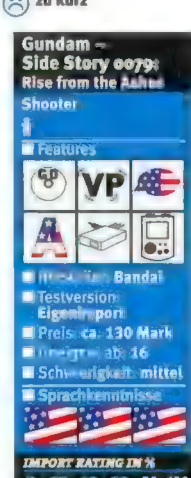
Wieder mal herrscht Krieg in der fernen Zukunft und ihr seid wohl der Einzige, der die drohende Apokalypse aufhalten kann. Jedoch kämpft ihr diesmal nicht in schnittigen Kampf-Jets oder tonnenschweren Panzern, sondern nehmt Platz im Cockpit eines meterhohen und bis an die Zähne bewaffneten Roboters – Willkommen in Bandai's *Gundam*-Universum.

Schauplatz ist diesmal Australien, das von den Truppen des machthungrigen Diktators Zeon zu befreien ist. Nach einem ausführlichen Mission-Briefing, das euch mit allen wichtigen Missions-Parametern vertraut macht, und dem Besuch in der Garage, in der ihr euren Mech mit der für den jeweiligen Einsatz idealen Bewaffnung ausstattet, geht's auch schon los aufs Schlachtfeld, wo ihr aus der Ego-Perspektive mit Raketen und Lasern um euch schießt. Recht bald werdet ihr allerdings feststellen, dass die "Augen-zu-und-durch"-Methode euch nicht sehr weit bringen wird – langsames Vorgehen und die richtige Taktik führen schon viel eher zum Ziel. Wichtig ist vor allem, dass ihr euren zwei Kampf-Genossen die richtigen Befehle gebt: Auf der Karte könnt ihr für jeden Kollegen bis zu drei Waypoints festlegen und ihnen verschiedene Aufträge zuteilen. Das an sich sehr gute Gameplay und die ordentliche Präsentation (feinste Sprachausgabe, coole Robos, unterschiedliche Missionen) werden allerdings von der etwas trägen Steuerung getrübt. So steuert ihr mit dem Digi-Kreuz euren Robo durch die Areale, während der Analog-Stick den Rumpf bzw. das Fadenkreuz bewegt – wollt ihr also gleichzeitig gehen, um euch blicken und eventuell noch schießen, wird's etwas umständlich. Bandai sei Dank wurde zumindest eine praktische Auto-Aim-Funktion integriert, die euch etwas Arbeit abnimmt. Wenn auch nicht überragend, für Mech-Fans sicher interessant. CD



Shortcut

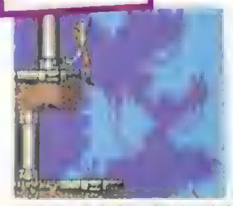
- coole Größenverhältnisse
- saubere Sprachausgabe
- abwechslungsreiche Missionen
- ☹ umständliche Steuerung
- ☹ nur drei Save-Games pro VM möglich
- ☹ dicke Nebelsuppe
- ☹ zu kurz

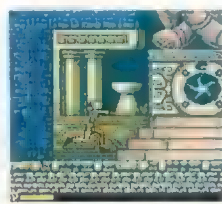


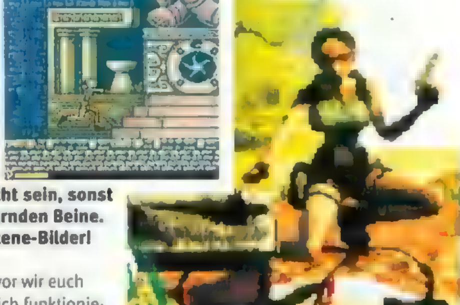
Neben vier GBC-Sommer-Knüllern haben wir diesmal wieder zwei Neo Geo Pocket Color-Spiele genau unter die Lupe genommen.

GAMEBOY SPIEL DES MONATS

Tomb Raider







▲ Jeder Schritt will durchdacht sein, sonst bricht sich Lara ihre bezaubernden Beine. Rechts eins der tollen Cut-Scene-Bilder!

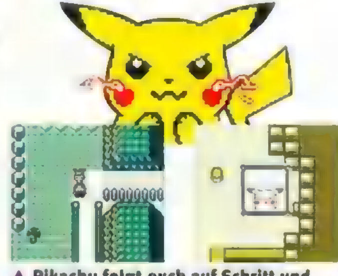
Tomb Raider für GBC? Bevor wir euch erzählen, wie das eigentlich funktionieren soll, eine kurze Zusammenfassung der Story, welche anhand von hochaufgelösten Standbildern und Textpassagen erzählt wird: Lara bekommt von einem befreundeten Professor den Auftrag, sich mit einem gewissen Illiat zu treffen, um gemeinsam mit diesem nach einem Kristall in einem Tempel in Mittelamerika zu suchen. In besagtem Kristall soll der Geist eines bösartigen Königs namens Quaxet, der damals gleichzeitig über Inkas, Azteken und Mayas herrschte, eingeschlossen sein. Im Amazonasgebiet angekommen, muss Lara feststellen, dass Illiat verschwunden ist. Allein betritt sie den verwunschenen Tempel, ihn und den Kristall zu finden. *Tomb Raider* ist, wenn man so will, ein waschechter *Prince of Persia*-Clone. Wie ihr persischer Jump & Run-Kollege, hat Lara unzählige Bewegungsabläufe auf Lager – ganz ehrlich, so geschmeidige Animationen haben wir auf dem GBC bis jetzt noch nicht gesehen. Das Gameplay ist altbewährt: viele Sprungpassagen, knifflige Schalterrätsel und der Kampf gegen eine ganze Armee Höhlenwesen (Skorpione, Skelette, usw.). Nach 2-3 Leveln (12 insgesamt) hat man sich an die komplexe Steuerung gewöhnt und lässt nicht mehr locker. Wer *PoP* mochte, wird seinen Spaß haben. *cs*



Pokémon Special Pikachu Edition



▲ Smogon lässt sich nicht einfangen :-(

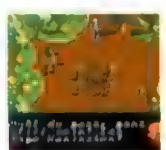


▲ Pikachu folgt euch auf Schritt und Tritt, manchmal ist es grummelig (re.).

Keine Frage, auf fast jeder Pokémon-Beliebtheitsskala verteidigt Pikachu (oder Pikachel, wie es redaktionsintern genannt wird) eisern Rang eins. Fernsehserie und Kinoauftritt machten das gelbe Elektro-Pokémon zum Superstar. Klarerer Fall für BigN – ein Pikachu-Spiel muss her. Wer jedoch bereits die *Rote* oder *Blaue Edition* besitzt, sei vorgewarnt. *Pokémon Gelb* ist kein neues Spiel! Der Hauptunterschied besteht lediglich darin, dass Pikachu nun von Anfang an ein treuer Begleiter an eurer Seite ist (ihr könnt nicht mehr zwischen drei Start-Pokémon wählen), was sich darin äußert, dass er partout nicht in seinen Pokéball möchte und ständig hinter euch herläuft. Guckt ihr Pikachu an, könnt ihr seinen Gemütszustand durch Drücken von A "erfragen". Weitere Neuerungen: Die Optik wurde besser an die Fähigkeiten des GBC angepasst, Pokédex, Boxen und vieles mehr lassen sich nun ausdrucken, der 2-Spieler-Modus wartet mit einem neuen Wettkampfmodus auf, es gibt ein cooles Pikachu-Minispiel zu entdecken, außerdem läuft euch das Team Rocket ganz wie in der TV-Serie dauernd über den Weg. Kurzinfo für alle Poké-Freaks! Folgende Pokémon sind enthalten, können aber NICHT eingefangen werden: Hornliu, Kokuna, Bibor, Rettan, Arbok, Raichu, Mauzi, Snobilikat, Smogon, Smogmog, Rossana, Elektek und Magmar. Poké-Fazit: Pokémon Neueinsteiger greifen bedenkenlos zu, Poké-Freaks sowieso, alle anderen warten auf *Pokémon Gold* und *Silber!* *cs*



Attacke vom Mars



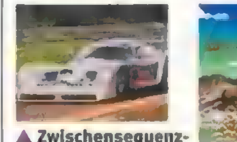


▲ Elmer Fudd wie immer auf Hasenjagd.

Marvin der Marsmensch will mal wieder die Erde in die Luft jagen. Zu dumm, dass sein Hund K9, die dafür benötigten Dinge aus einer Luftschleuse geworfen hat. Nun liegt es an Bugs Bunny und seinen Freunden, diesen hinterhältigen Plan zu vereiteln. Erfolg ist euch jedoch nur dann beschert, wenn ihr gezielt die Fähigkeiten von 14 bestimmten Charakteren (Road Runner rennt unglaublich schnell, Daffy Duck kann schwimmen, usw.) einsetzt. Wer das Hauptspiel (12 Missionen) geschafft hat, kann sich an acht weiteren Geheimmissionen versuchen. Um alle der insgesamt 47 Figuren zu erhalten, müsst ihr Linkkabel/Infrarot-Minispiel-Duelle gegen Freunde gewinnen. Fazit: Schickes, lange motivierendes Looney Tunes-Spiel mit viel Wortwitz. *cs*



Die 24 Stunden von Le Mans





▲ Zwischensequenzgrafik und Spielhintergrund gefallen.

Velez und Dubail, Infogrames' Hand-held Rennspielspezialisten 2-Mann-Team, war auch an der Entwicklung von *Le Mans* maßgeblich beteiligt. Zwar sind die Grafikroutinen hier nicht ganz so makellos wie bei *Wacky Races*, dafür tummeln sich öfter mal mehr Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Screen und der Rennablauf gestaltet sich herausfordernder (für jede Strecke werden 20 Konkurrenten simuliert). Boxenstopps inkl. Fahrzeugtuning (insgesamt 10 offizielle Karossen), wechselnde Wetterbedingungen – auf all das müsst ihr euch jetzt einstellen. Löblich: Spieldaten werden Batterie-gespeichert (2 Slots). Weniger löblich: um einen 2-Spieler-Modus scherten sich die talentierten Entwickler einen feuchten Kehricht – das gibt Punktabzug! *cs*



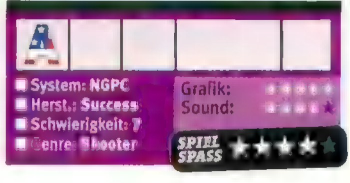
Cotton – Fantastic Night Dreams



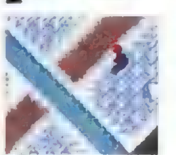


▲ Endgegner zum Zähneausbeißen!

Fans der putzigen Shooter-Serie *Cotton* (u.a. SNES, Saturn, TurboGrafx) können nun auf dem NGPC losballern. Ihr steuert eine Hexe auf ihrem Hexenbesen, die von einer kräftig mitfeuernden Fee durch sieben Stages begleitet wird. Pro Stage werdet ihr mit einem Zwischen- und einem finalen Endgegner konfrontiert. Neun Continues mit je bis zu fünf Leben stehen euch zur Verfügung – ihr werdet sie brauchen! Sehr nützlich sind außerdem Kristalle, die aus heiterem Himmel fallen, sobald ihr eine Gegnerschar neutralisiert habt. Gelbe erhöhen euren Erfahrungspegel (je höher dieser, desto weiter streut eure Standardwaffe), Rote erzeugen einen Energiebolzen, Blaue rufen eine Blitzattacke hervor. Fazit: Lupenreiner Shooter mit strangen Boss-Gegnern. *cs*



Cool Boarders pocket



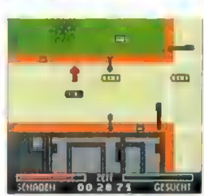


▲ Gerade Linien geben den Ton an.

Nach drei inhaltsgleichen Auftritten auf DC (*Cool Borders Burrrn!* in Japan, *Snow Surfers* in Europa und *Rippin' Riders!* in den USA) fand UEP Systems' Pistengaudi nun seinen Weg auf SNKs Gaming-Winzling. Im Spielmodus "Survival" gilt es, eine möglichst weite Strecke in möglichst kurzer Zeit zurückzulegen, in "Freeride" müssen fünf Kurse à 20 Abfahrten bezwungen werden. Leider sind alle Strecken nach einem Baukastenverfahren zusammengeschustert: Baum, Gletscherspalte, Eiswand oder: Eiswand, Gletscherspalte, Baum – nach einer halben Stunde ist euch die Reihenfolge völlig egal – trotz flotter Grafik macht sich schnell Langeweile breit. Ein breit gefächertes Trick-Repertoire vermissen wir ebenso wie den obligatorischen Linkmodus? *cs*







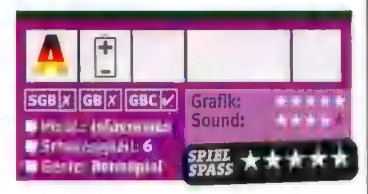
▲ Wer die Städte kennt, ignoriert den Pfeil.

▲ „X" markiert den Punkt. In diesem Fall den Punkt, an welchem ihr eine Bande Bankräuber aufgabeln sollt.

Driver

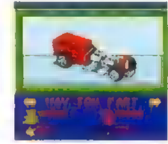
In Anbetracht der Tatsache, dass *Driver* zu den meistverkauftesten PlayStation-Spielen überhaupt zählt, war es nur eine Frage der Zeit, bis eine GB-Version erscheinen würde. Jetzt ist das kleine Wunder vollbracht und Entwickler Crawfish Interactive kann höchst zufrieden sein. Ihr seid – wie schon in der PS-Fassung – der im Untergrund arbeitende Cop Tanner und müsst im Auftrag einer Gangstertruppe "krumme Dinger drehen": Banküberfälle, Personenverfolgung, usw. – alles per Fahrzeug, versteht sich. Systembedingt ist die Dreidimensionalität einer übersichtlichen Vogelperspektive gewichen. Verblüffend anzusehen ist der rege Verkehr in jeder der vier gigantischen Städte – sämtliche Fahrzeuge (die Ausnahme seid ihr und die Polizei) halten sich an die Verkehrsregeln, bremsen bei Gefahr vorzeitig ab usw.

Während ihr also so durch die Stadt kutschiert, solltet ihr die zwei unteren Balkenanzeigen im Auge behalten – bei voller Schadensanzeige heißt es Game Over, bei voller „Gesucht"-Anzeige habt ihr immer mehr Gesetzeshüter am Hals. Damit ihr nicht völlig orientierungslos durch die Gegend eiert, folgt ihr am besten dem roten Pfeil. Fazit: eine rundum gelungene GB-Umsetzung. Mit Trainings- und Link-Modus (und Sprungchancen) wär's noch genialer geworden. CS



Stunt Track Driver





▲ Auf die Plätze, fertig, los! Die Spielgeschwindigkeit ist rasant.

Stunt Track Driver ist ein typischer Von-links-nach-rechts-Raser wie z.B. *Motocross Maniacs*. Der Fun-Faktor resultiert aus dem simplen Gameplay: Ihr beschleunigt euren Flitzer (vier sind verfügbar, einer muss freigespielt werden) durch Drücken von A und wechselt die Fahrspur bzw. vollführt drei unterschiedliche Stunts mittels dem D-Pad (und B). Gelingt euch ein Stunt, wird euer Vehikel schneller, mehrere aufeinanderfolgende Tricks werden mit einem sofortigen Turbo-Boost belohnt. Im Tuniermodus müsst ihr pro Rennen jeweils Erster werden, um eine neue Strecke (insgesamt sechs verschiedene) zugänglich zu machen – wählt ihr Single Race, zählt in erster die Zeit, die ihr pro Track benötigt. Die Grafik ist flott und fehlerfrei, der 2-Spieler-Modus macht Laune, nur nächstes Mal hätten wir bitte ein paar mehr Strecken und Extras. CS

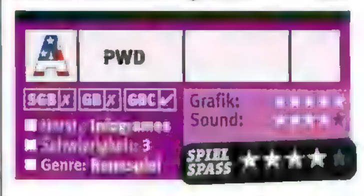


Wacky Races

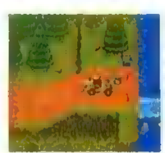


▲ Egal auf welchem Terrain, die Slug Brothers sind immer gleich schnell.

Während die DC-Version unter Zuhilfenahme der sog. Cell Shading-Technik nahezu perfekte Comic-Grafik auf die Mattscheibe zaubert, begeistert die Handheld-Umsetzung primär durch ihre rasend schnelle Pseudo-3D-Grafik. Wie der Henker am Lenker könnt ihr mit insgesamt acht Vehikeln (vier müssen zuerst freigespielt werden) in vier Spielmodi (Arcade, Endurance, Championship und Time Trial) neun kunterbunte Strecken entlang brausen. Diverse Power-Ups (Blitzgewitter, Einfrierrakete usw.) helfen euch, den Gegner in jedem der drei Schwierigkeitsgrade in Schach zu halten – lediglich die Streckenführung hat ab und zu ihre Tücken (Stichwort: Lavasee!). Anlass zur Kritik geben folgende Punkte: 1) Es gibt keinen 2-Spieler-Modus 2) Bestzeiten werden nicht gespeichert und 3) viel zu schnell hat man alles gesehen. CS



Matchbox Caterpillar Construction Zone





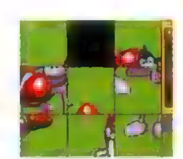
▲ Hier ist Brückenbauen angesagt.

Radlader, Mähdrescher, Planierraupen, Bulldozer – große Maschinen haben viele Kids schon immer fasziniert. Mit *CCZ* können sie nun selbst die gelben Riesen durch die Gegend manövrieren. Felsbrocken vom Acker schaffen, Rohre verlegen, Weizen ernten, Zement gießen – Pixel-Vorarbeiter George zeigt per Handzeichen an, wo was zu tun ist. Ein Großteil der Aufgaben beschränkt sich allerdings auf das Aufnehmen/Ablegen und Befördern eines Gegenstands von A nach B. Dennoch macht das locker flockige Durchspielen der fünf Zonen à fünf Level (z.B. Waldgegend, Bauernhof, Stadtbezirk, usw.) bis zum Ende Spaß – für grafische Abwechslung ist gesorgt. Trotz der etwas verkorksten Steuerung für das jüngere Publikum durchaus ein Probespielchen wert. CS



Croc





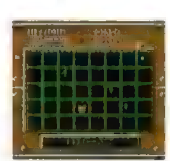
▲ Fleißige Krokodile lösen die Schiebepuzzle (rechts) der Bonusrunde.

Als digitales Krokodil hat man es wirklich nicht leicht: Nur weil ein tragbares, farbiges Videospielesystem plötzlich wieder große Erfolge feiert, rauben neunmalkluge Designer einem den Polygon-Body und quetschen einen ohne zu fragen als 2D-Sprite hinter ein 160x140 Pixel großes Display. Ehrlich, wir haben Mitleid. Leider können wir nichts daran ändern, dass du oft wie von einer Wespe gestochen durch die 30 Level deines neuen GB-Spiels hoppelst. Zugegeben schwimmen, klettern oder auf einem Teppich fliegen kannst du, doch was hilft's, wenn du oft so schnell bist, dass man dich nicht mehr präzise steuern kann? Äußerlich erfreust du uns weiterhin, wenngleich man dich besser hätte animieren können. Mal sehen, wie man dich im Nachfolgespiel behandelt. CS

PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
Grafik:
Sound:
Hersteller: THQ
Schwierigkeit: 6
Genre: Jump & Run
SPIEL SPASS

F-18 Thunder Strike



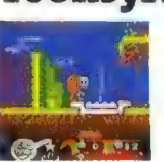


▲ Minimalgrafik der Güteklasse A. Rechts seht ihr die „taktische" Karte.

Die Spiele von Majesco Sales werden wahrlich von Monat zu Monat schlechter. Nach der *Ultimate Paintball*-Misere haben wir diesmal diese lieblose Spargrafik-Popelflugsim für den Bitte-Spülen-Pocket-Award auserkoren. Ein absolut lächerliches Missionsbriefing später, findet ihr euch im Cockpit eines Kampfjets und genießt eine herrliche Aussicht auf einen zweifarbigen Ozean. Eure nächste Aufgabe besteht nun darin, gegnerische Pixelflieger aufs Korn zu nehmen und mit einer von drei Waffen zu pulverisieren. Weiterführende Storyelemente, ein Linkmodus, eine erhöhte Farbpalette oder gar eine Portion Spielspaß verkommen schnell zum Wunschdenken – bloß die Finger weg von diesem Schrott! Gebt die 70,- DM lieber auf dem Trödel aus. CS



Toonsylvania





▲ Bewegt Igor eine Weile nicht und er beginnt, Grimassen zu schneiden.

Igor, dem buckligen Assistenten von Dr. Vic Frankenstein, ist schreckliches widerfahren: Bei einem Experiment hat man Phil, die neuste Schöpfung seines Meisters, aus Versehen in verschiedene Einzelteile zersprengt, die sich nun kreuz und quer über das Schlossgebiet verteilten. Begleitet den armen Igor durch fünf Welten mit je drei Abschnitten, um darin Phil's Körperteile wieder ausfindig zu machen. Darüber hinaus müsst ihr Gegenstände zum Bau gewisser Hilfsmittel, wie z.B. eines Taucheranzugs und eines Propellerhuts, finden, ohne die ihr die nächste Welt nicht betreten könnt. Nicht nur Igor, sondern auch alle der zwanzig bitterbösen Feindkreaturen sind sehr schön animiert und eincoloriert. Summa summarum ein spaßiges Jump & Run auf technisch höchstem Niveau. CS



Hardware Test

Von wegen Sommerloch: Auch die Zubehörhersteller sind trotz Schwitzwetter fleißig am Werkeln.



Das Winzige

■ Klein, günstig, funktionsgeladen und in schickem Design, das sind die Schlagwörter, die den neusten Padzugang der Blaze-Familie am besten beschreiben. Ganze 4 cm schmaler als ein herkömmliches Dual Shock Pad besitzt es doch fast alle Funktionen des letztgenannten. Vier groß dimensionierte Action-Buttons (X reagierte merkwürdigerweise etwas träge), vier Schulterknöpfe, von denen L2 und R2 unterhalb des Pads positioniert wurden, einen, recht kräftigen, zentral im Pad installierten Rumble-Motor sowie ein Mikroschalter D-Pad. Als Zusatzfunktionen werden Turbofeuer und Zeitlupe angeboten, die über drei winzige, in der Mitte unter der LED angebrachte Knöpfe aktiviert bzw. deaktiviert werden. Noch eine Ecke zwergenhafter sind die Knöpfe Select und Start – für viele Geschmäcker vielleicht schon zu klein. Wie bei den meisten Pads dieser Preiskategorie fehlen beide Analog-Sticks – für Spiele wie z.B. *Ape Escape* ist es somit ungeeignet. Aufsehen werdet ihr mit dem Winzling aber allemal erregen.

Shortcut

- guter Preis
- Turbo-Feuer, Slow-Motion
- Dual Shock kompatibel
- ☹ keine Analog-Sticks, daher für gewisse Spiele ungeeignet
- ☹ Handling von L2 und R2 nicht optimal
- ☹ zentral angebrachte Knöpfe zu winzig
- ☹ zwei PalmPads ließen sich nicht gleichzeitig an einer PS betreiben

PS

PalmPad junior

- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: **www.blaze.de**
- Preis: **29,95 DM**
- Kabellänge: **ca. 203 cm**
- Verarbeitung/Stabilität: **sehr gut**
- Funktionalität: **befriedigend**
- Ergonomie: **befriedigend**
- Gesamturteil: **gut**

Schumi-Lenker

■ Unter der Flagge des Thrustmaster Labels bietet Guillemot das offiziell von Ferrari lizenzierte Racing Wheel nun auch für Dreamcast an. Wie beim N64-Modell (Test VG 01/2000) wird es von vier Saugnäpfen und einer soliden Klemme an der Schreibtischplatte befestigt. 180 cm Kabel führen zum DC-Controller-Port – 28 cm weniger als bei der N64-Version. Zum Ausgleich ist das Kabel von der Lenkrad-Einheit zu den Fußpedalen knapp 20 cm länger als beim N64-Pendant. Rütteleffekte bekommen nur diejenigen zu spüren, die ein Vibration Pack in den rechts angebrachten VM-Slot pluggen – keine optimale Lösung, zumal sich das Vibrieren nur auf der rechten Lenkradseite bemerkbar macht, außerdem kann ein VM dann nicht als Zweitdisplay genutzt werden. Von diesen Schnitzern abgesehen ist das Lenkverhalten nach einer Gewöhnungsphase überdurchschnittlich gut (vor allem bei *F1 WGP*, *Crazy Taxi* und *V-Rally 2: Expert Edition*). Sowohl der Lenkwiderstand als auch die Erreichbarkeit und das Handling der digitalen und analogen Hebel überzeugt. Zwei Digi-Pads erfreuen Links- und Rechtshänder, sämtliche Action-Buttons haben einen tollen Druckpunkt, sind allerdings etwas ungünstig positioniert.

Shortcut

- Lenkwiderstand
- liegt gut in der Hand
- angenehme Schaltwippen
- ☹ nicht programmierbar
- ☹ keine integrierte Rumble-Funktion
- ☹ Pedale könnten größer und schwerer sein, Antirutschgummis lösen sich schnell

DC

Racing Wheel

- Hersteller/Vertrieb: **Thrustmaster/Guillemot**
- Weblink: **www.thrusmaster.com**
- Preis: **ca. 119,- DM**
- Kabellänge: **ca. 180 cm zur Konsole ca. 183 cm Lenkrad – Pedale**
- Verarbeitung/Stabilität: **gut**
- Funktionalität: **befriedigend**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Das Durchsichtige



■ Controller Plus ist der schlichte Name, den Joytech seinem ersten, recht groß dimensionierten DC-Pad spendierte. Das Plus soll in erster Linie drei Features hervorheben: 1) die Existenz der zwei Zusatzbuttons C und Z – ihnen ist die Funktionsweise der (etwas klapprigen) Triggerbuttons zugeordnet. 2) eine Zeitlupenfunktion und 3) den Turbofeuermechanismus, der jedem der sechs Action-Buttons zugeordnet werden kann. Im Gegensatz zum Sega Originalpad verläuft das 165 cm kurze Kabel wie z.B. beim *AstroPad* von InterAct unten vorne aus dem Controller heraus. Weiterhin sind die Außenseiten teilweise mit einer Gummibeschichtung überzogen, die jedoch dadurch keinen merklich besseren Halt bieten. Der präzise, nach unten drückbare Analogstick weist eine kleine Vertiefung auf. Ebenfalls zur Mitte hin vertieft ist das kreisförmige Digi-Pad, welches bei Betätigung zwar nett klickt, aber leider eine ausgeprägte Schwammigkeit nicht leugnen kann. Negativ fiel überdies die farbliche Nicht-Unterscheidung der Action-Buttons auf – für DC-Einsteiger nicht gerade hilfreich. Nicht verschweigen wollen wir ferner, dass unser erstes von drei Testmodellen eine Reihe von Kompatibilitätsproblemen aufwies.

Shortcut

- sechs Action-Buttons
- Slow-Mo, Turbofeuer
- Kabel verläuft nach vorne
- ☹ kurzes Kabel
- ☹ mäßiges Digi-Pad
- ☹ klapprige Trigger
- ☹ Action-Buttons nicht farblich voneinander getrennt
- ☹ Minimal-Handbuch

DC

Controller Plus

- Hersteller/Vertrieb: **Joytech/Take2**
- Weblink: **www.joytech.net**
- Preis: **ca. 59,- DM**
- Kabellänge: **165 cm**
- Verarbeitung/Stabilität: **befriedigend**
- Funktionalität: **gut**
- Ergonomie: **befriedigend**
- Gesamturteil: **befriedigend**

Das Günstige

■ Nach einem Pad für die mittlere und einem für die gehobene Preisklasse möchte Saitek mit dem PX1000 nun auch das untere Preissegment erobern. Angesichts der fehlenden Dual Shock Motoren und Analog Sticks liegt das robust verarbeitete PX1000 sehr leicht in der Hand. Die vier Standard Action-Buttons ragen weit hinaus, ihr Druckpunkt ist angenehm. Was die L- und R-Knöpfe angeht, ist deren geringer Abstand zueinander zu beanstanden. Oder anders ausgedrückt: Dadurch, dass R2 und L2 nur jeweils halb so groß sind wie beim Sony Original und recht weit hinaus ragen, berührt man (besonders Leute mit großen Fingern) ungewollt öfter mal einen Schulterknopf, den man eigentlich nicht drücken wollte. Unkonventionell: Statt per universellem Set-Knopf wird jedem Action-Button eine Turbo- bzw. Autofeuer-Funktion per separatem Kippschalter zugewiesen. Vorteil: Auf einen Blick ist zu erkennen, welcher Button sich in welchem Modus befindet. Hervorzuheben wären ferner die Zeitlupenfunktion und das anständige Mikro-Schalter Digi-Pad.

Shortcut

- günstig
- Turbo-, Autofeuer; Slow-Motion
- superlanges Kabel
- Mikroschalter-Digi-Pad
- ☹ keine Analog-Sticks, daher für gewisse Spiele ungeeignet
- ☹ keine Vibrationsfunktion



Saitek PX1000

- Hersteller/Vertrieb: **Saitek**
- Weblink: **www.saitek.de**
- Preis: **29,95 DM**
- Kabellänge: **ca. 250 cm**
- Verarbeitung/Stabilität: **sehr gut**
- Funktionalität: **befriedigend**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Das Designerstück

■ Nach Logic 3 bringt nun auch MadCatz eine PlayStation-Lenkpistole auf den Markt. Das in den Farbtönen Dunkelblau und Schwarz gehaltene Gerät präsentiert sich in futuristisch "kurvenreicher" Form. Doch nicht nur optisch wird einiges geboten. Sämtliche Knöpfe (zugegeben, einige sind etwas klein) quittieren ihr Gedrückt-Werden mit einem wohligen Klicken. Bis auf den SELECT-Button sind alle zudem gut erreichbar positioniert. Beschleunigen erfolgt durch Anziehen des Triggers, während ihr durch Nach-vorne-Drücken abbremst. Gesteuert wird mittels des komplett gummibeschichteten, sich schnell wieder selbstzentrierenden Mini-Lenkrads; in Menüs navigiert ihr am bequemsten mit dem komfortabel zugänglichen D-Pad. Drei Steuermodi (DIGITAL, DUAL ANALOG und STEERING WHEEL) garantieren Kompatibilität mit den meisten Games; auf Dual Shock Effekte müsst ihr dabei nicht verzichten. Mankos: Das Racing Wheel muss in die linke Hand genommen werden, außerdem ist die Unterseite (fährt man auf einem Tisch abgestützt) nicht rutschfest beschichtet.



Shortcut
- edles Design
- gutes D-Pad
- sensibles Mini-Wheel
- ☹ einige Tasten zu winzig
- ☹ kann nur mit der linken Hand gehalten werden

PS

Racing Wheel
- Hersteller/Vertrieb: **MadCatz/NBG**
- Weblink: **www.madcatz.com; www.nbg-online.de**
- Preis: **69,95 DM**
- Kabellänge: **214 cm**
- Verarbeitung/Stabilität: **gut**
- Funktionalität: **gut**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Totale Kontrolle?

■ Modell 3 des Total Control ermöglicht es euch, herkömmliche Saturn Gamepads an jedem Dreamcast zu benutzen. Die Trigger L und R des DC-Pads werden dann in den meisten Fällen auf die Tasten C und Z des Saturn-Pads umgelegt. Besitzer der Saturn Virtua On TwinSticks haben zusätzlich die Möglichkeit, diese zu betreiben. Per seitlich angebrachtem Kippschalter wählt ihr, welcher der genannten Controller unterstützt werden soll. Erfreulicherweise muss auf Spieldaten aller Art nicht verzichtet werden: An der linken Seite des Adapters befindet sich ein VM-Steckplatz. Ein ausführlicher Test förderte jedoch zahlreiche Mankos zutage: *Sonic Adventure*, *F1 WGP*, *Toy Commander*, *Red Dog*, *Trick Style* und *Worms Armageddon* schafften es z.B. nur bis in den "Bitte START Drücken"-Screen und verweigerten jegliche Zusammenarbeit. Bei *Buggy Heat* kam man über die Menüs hinaus, im Spiel selbst wurden Tasteneingaben dann aber so gut wie nicht mehr akzeptiert, ähnlich bei *Fur Fighters*. Für Spiele, die eine analoge Buttonabfrage (z.B. Freiwurf bei *NBA 2K*) bzw. den Analog-Stick zwanghaft erfordern, ist der TC 3 eigentlich unbrauchbar. Folglich können wir nur eine bedingte Empfehlung aussprechen.



Shortcut
- dient gleichzeitig als Verlängerungskabel
- ideal für viele 2D-Prügler
- inkl. VM Steckplatz
- unterstützt Saturn Virtua On TwinSticks
- ☹ inkompatibel zu einer Reihe von Spielen
- ☹ Analog-Stick kann nicht emuliert werden
- ☹ keine analoge Triggerabfrage möglich

DC

Total Control 3
- Hersteller/Vertrieb: **T.S. Videohandel**
- Weblink: **www.honkongfun.de Tel.: 07458 - 455 132**
- Preis: **59,- DM**
- Kabellänge: **182 cm**
- Verarbeitung/Stabilität: **gut**
- Funktionalität: **befriedigend**
- Gesamturteil: **befriedigend**

Der Tastenkönig

■ Während der Total Control 1 einen Großteil an PlayStation-Zubehör DC-kompatibel machte, erlaubt Version 2 euch nun zusätzlich den Gebrauch von PC-Tastaturen auf Basis der sog. PS2-Schnittstelle (auch Name einer PC-Norm). Kleiner Minuspunkt: Es wird ausschließlich der amerikanische Zeichensatz unterstützt – Umlaute können nicht eingegeben werden. Dafür habt ihr per Kippschalter die Möglichkeit, die angeschlossene Tastatur auch als Joypad zu nutzen (*Soul Calibur* spielte sich z.B. erstaunlich gut). Der rechte Nummernblock übernimmt dann die Funktion des Analog-Sticks, das D-Pad wird durch die Pfeiltasten emuliert, Action- und Trigger-Buttons lassen sich über bestimmte Tasten der linken Tastaturhälfte abfragen. Leider friert euch das Keyboard sofort ein, sobald ihr in diesem Modus die Taste Num-Lock betätigt. Abgesehen davon waren wir von diesem Adapterwunder sehr angetan.

DC

Total Control 2
- Hersteller/Vertrieb: **T.S. Videohandel**
- Weblink: **www.honkongfun.de Tel.: 07458 – 455 132**
- Preis: **59,- DM**
- Kabellänge: **181 cm**
- Verarbeitung/Stabilität: **gut**
- Funktionalität: **sehr gut**
- Gesamturteil: **sehr gut**

Shortcut
- emuliert PC-Keyboards, PS-Lenkräder und PS-Pads
- Keyboard wird zum DC-Pad
- dient gleichzeitig als Verlängerungsschnur
- mit einem angeschlossenen Dual Shock Pad erspart ihr euch das Vibration Pack
- ☹ nur US-Zeichensatz



Der Mogelkünstler

■ Darauf hat die Handheldgemeinde gewartet: ein Xploder für den GB. Ca. 10 cm lang und 6 cm breit, hat er viele Tricks seines großen PS-Bruders auf Lager. Ihr könnt auf ein bereits vorinstalliertes Cheat-Sammelsurium, welches knapp 140 Spiele (z.B. Pokémon Blau und Rot) abdeckt, zurückgreifen, aber auch in Windeseile selbst Schummelcodes herausfinden. Dabei wird nach dem erprobten Wertsuche-Verfahren der Xploder-Serie verfahren: Anzahl der Leben als Wert angeben, Spielfigur abnibbeln lassen, erneut Anzahl der Leben einhacken – so lange verfahren, bis eine möglichst niedrige Zahl manipulierbarer Speicheradressen verblieben ist. Absolut problemlos ließen sich so innerhalb von 10 Min. Cheats für fünf Spiele herausfinden und in der Datenbank abspeichern. Wer seine Cheatdatenbank erfolgreich aufgestockt hat, kann diese Daten per Linkkabel an einen anderen XploderGB transferieren. Außerdem ist es per Linkkabel möglich, aktuelle Software-Versionen neuer XploderGBs auf die eigene Cartridge aufzuspielen. Kurze Kompatibilitätsnotiz: *Paperboy* ließ sich bei aktiviertem Xploder nicht starten, bei *Wings of Fury* war es nicht möglich den Wertsuche-Screen aufzurufen. Fazit: Geniales Schummelmodul, welches jedoch nicht 100% kompatibel zu allen Spielen zu sein scheint. Wir bleiben dran. GS



Shortcut
- Schummeln super leicht gemacht
- Cheattausch via Linkkabel
- kompatibel mit Gamebuster und Action Replay Codes
- gute Menüführung
- vorinstallierte Cheatdatenbank
- ☹ funktioniert nicht mit einigen Games
- ☹ Platz der Cheatdatenbank zu limitiert – einige vorinstallierte Cheats müssen nach Kauf erst gelöscht werden

GBC

Xploder GB
- Hersteller/Vertrieb: **Future Console Design/Blaze**
- Weblink: **www.blaze.de**
- Preis: **69,95 DM**
- Verarbeitung/Stabilität: **gut**
- Funktionalität: **sehr gut**
- Gesamturteil: **sehr gut**

Hier gibt's was gratis!

Die habt Ihr!





Die braucht Ihr!

Jetzt gratis testen!



Wenn Ihr bei diesem Angebot ganz schnell zuschlagt, geht Ihr kein Risiko ein. Denn das erste Heft kommt kostenlos ins Haus. Danach könnt Ihr entscheiden, ob Ihr **Play Fun Magazin** regelmäßig erhalten möchtet.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:
Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Faxen an: 089-20028122 oder per E-Mail Future@csj.de

JA, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Ihr innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe nichts von mir hört, erhalte ich Play Fun Magazin jeden Monat per Post frei Haus – mit 10% Preisvorteil – für nur DM 5,90 statt DM 6,90 pro Heft (Jahresabo-Preis DM 70,80). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

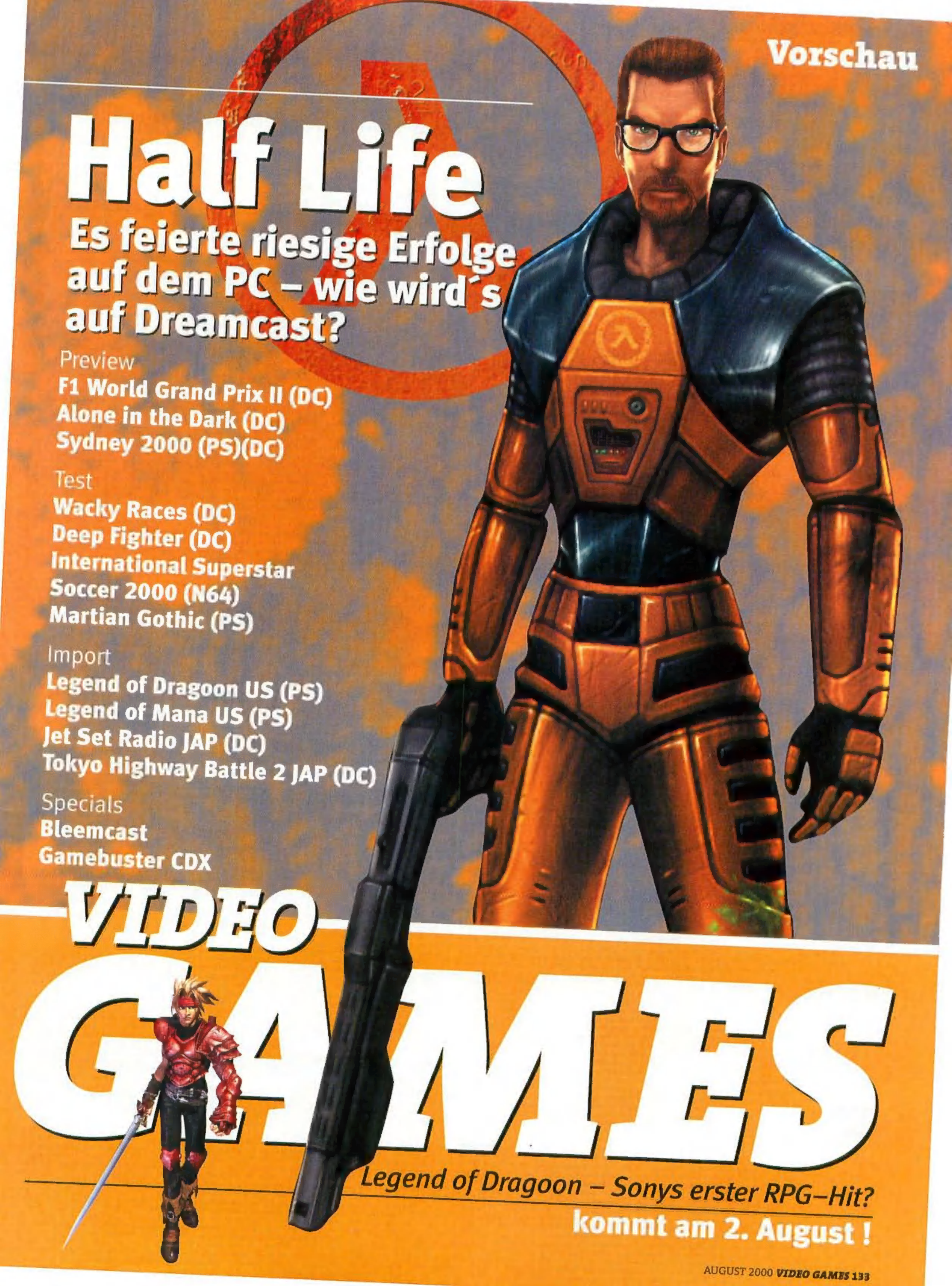
Datum, 2. Unterschrift: CVI08

Die eindeutigen Vorteile:

- Ihr spart **Euch reich**
- Ihr verpaßt **keine Ausgabe**
- Euer Lieblings-Mag **früher als am Kiosk**
- Ihr erhaltet Play Fun Magazin **frei Haus**



Widerufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Play Fun Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.


Vorschau
Half Life
Es feierte riesige Erfolge auf dem PC – wie wird´s auf Dreamcast?
Preview
F1 World Grand Prix II (DC)
Alone in the Dark (DC)
Sydney 2000 (PS)(DC)
Test
Wacky Races (DC)
Deep Fighter (DC)
International Superstar Soccer 2000 (N64)
Martian Gothic (PS)
Import
Legend of Dragoon US (PS)
Legend of Mana US (PS)
Jet Set Radio JAP (DC)
Tokyo Highway Battle 2 JAP (DC)
Specials
Bleemcast
Gamebuster CDX
VIDEO GAMES
Legend of Dragoon – Sonys erster RPG-Hit?
kommt am 2. August !

Auch wenn wir keine Mädels finden, die bei unserem Freak in Focus teilnehmen, so können wir euch wenigstens eine mutige Vertreterin des schwachen Geschlechts als Deathmatch-Gladiatorin präsentieren.

August-Fight

Jill Valentine Vs Heidi



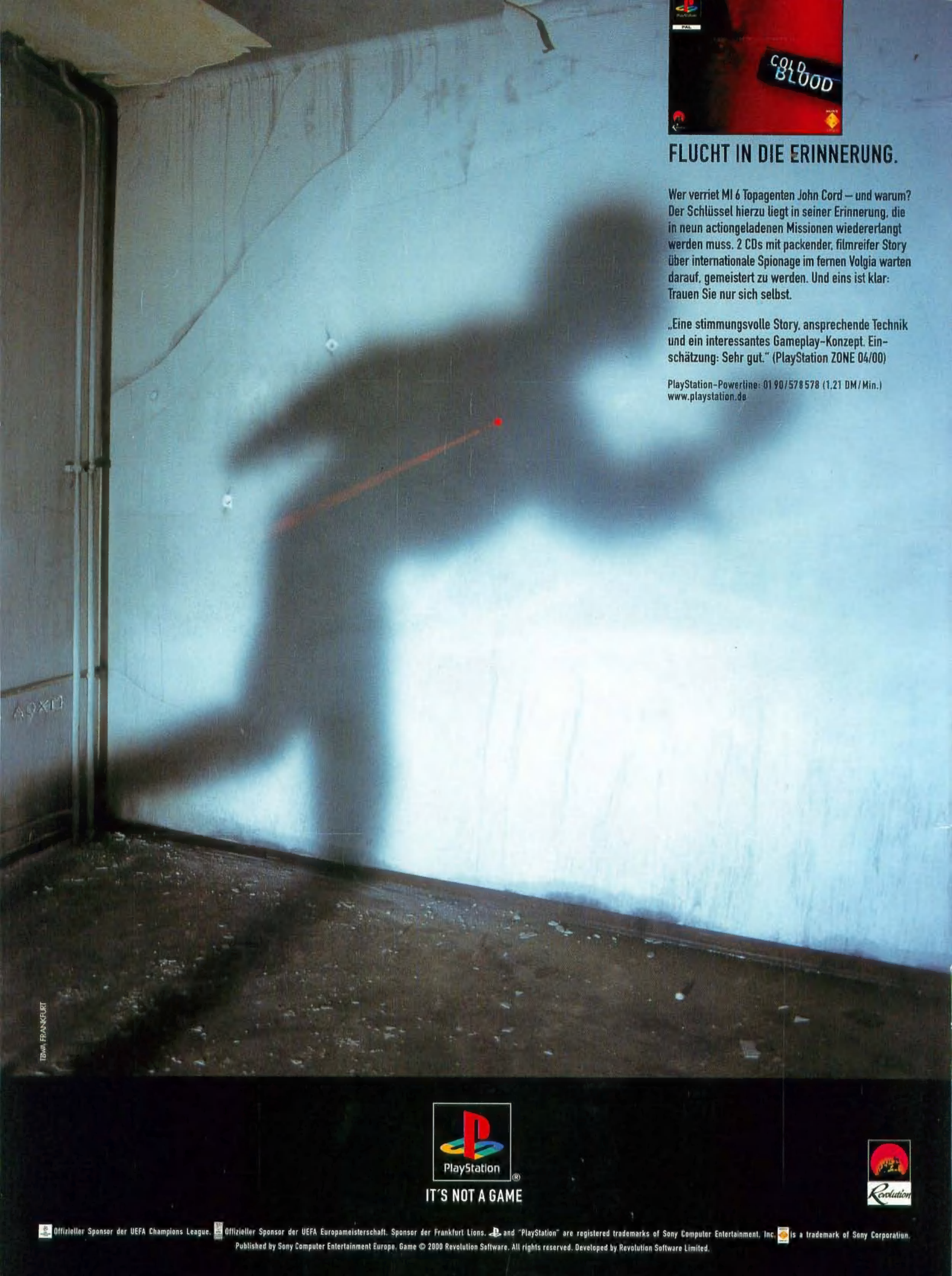


Rnd	Kategorie	Jill Valentine		Heidi	
1	Kultfaktor:	Es mag Geschmackssache sein, aber redaktionsintern schneidet das schicke Spec-Ops-Girlie mit dem schicken Barré -Cappy deutlich besser als Lara ab...	8	Naja, seien wir doch mal ehrlich. Es ist bestimmt nicht leicht, als Layouterin Kult zu werden. Doch immerhin verdankt die VG ihr das kultige Layout – ergo sie ist Kult!	9
2	Anpassungsfähigkeit:	Was heißt hier anpassen? Sie findet sich alleine in einem Haus mit Zombies wieder und anstelle selbst einer zu werden, fängt sie an, die armen Jungs in Stücke zu blasen.	3	Sie ist in einem Haufen Irrer gelandet und jetzt gehört sie selbst dazu. Sie hat sich fast jede schlechte Angewohnheit ihrer Umgebung angeeignet. Was will man mehr?	10
3	Wunschtraum:	Wäre es denn zuviel verlangt, wenn ihr lebende, männliche Geschöpfe dasselbe Interesse entgegenbringen würden, wie die Untoten, mit denen sie sonst zu tun hat?	5	Eigentlich möchte sie ja nur mal wieder unter normalen Menschen sein und vielleicht mal ein Wochenende im Jahr nicht mit lauter Verrückten eingesperrt verbringen. Lächerlich!	4
4	größtes Laster:	Abgesehen von einem ausgeprägten Mangel an Respekt vor Untoten kann man ihr nicht sehr viel mehr vorwerfen, als dass sie gelegentlich flucht. Wer würde das nicht?	7	Wutausbrüche und hysterische Lachanfälle und sogar noch viel unaussprechlichere Dinge. Aber wer wäre nicht so, wenn er den ganzen Tag mit uns verbringen müsste?	7
5	Bekanntheitsgrad:	Es gibt Stimmen, die behaupten, dass ohne ihre charmant-weibliche Art der *Resident-Evil*-Serie niemals ein solcher Erfolg bedacht gewesen wäre.	7	Siehe Kultfaktor. Doch dank solch innovativer und witziger Seiten wie dieser kann der Bekanntheitsgrad noch sprunghaft in die Höhe steigen. Also, erzählt jedem von ihr!	4
6	Fähigkeiten:	Sie kann Schießen, Messerstechen und Zombieköpfe zertrampeln. Mehr muss ein junges Mädchen heutzutage doch nicht können.	8	Sie kann laut eigenem Bekunden nahezu alles, doch leider bietet die Sklaventätigkeit für die VG kaum je eine Chance dies unter Beweis zu stellen. Vielleicht im nächsten Leben...	3
7	Gefährlichkeit:	Wenn man an seinem Leben hängt bzw. schlimmer noch, es bereits verloren hat und immer noch stöhnend durch die Gänge stolpert, sollte man ihr besser vom Leib bleiben	8	Solange man ihr immer brav pünktlich und vor allem ordentlich die Artikel abgibt, ist sie zahm wie ein Lamm. Doch wehe, man will in letzter Sekunde noch eine Änderung...	9
8	Intelligenz:	So schwer waren die Rätsel doch auch wieder nicht. Zumindest war sie immer von der Unterstützung so intelligenter und fähiger Spieler wie euch abhängig...	2	Lachhaft! Wenn sie ein wenig intelligent wäre, hätte sie schon längst herausgefunden wie man die Fußfesseln löst und wäre beim Schichtwechsel der Future-Wärter geflohen.	2
9	Zukunftsaussichten:	Dank einer ihr ähnlich sehenden jungen Dame, die auf einer DC genannten Konsole immense Erfolge feiert, sieht es gut für sie aus. Freuen wir uns auf ein Wiedersehen.	6	Solange es die VG gibt, wird es auch Heidi geben. Und sie wird hier sitzen und layouten und layouten und layouten und layouten usw. Tja, ein Leben in Gefangenschaft.	4
10	Sexappeal:	Frauen mit Uniform und Waffen sind Geschmackssache, doch bei diesem Mega-Babe ist die Meinung einstimmig. Sie ist tough, schön, schnell und wild – was will man mehr?	7	Tja, die Frage habt ihr ja durch eure unzähligen Zuschriften und Heiratsanträge wohl bereits selbst beantwortet.	10
	Endergebnis		**61**		**62**

So nun heißt es GAME OVER für *Jill*, und *Heidi* kann sich rühmen, der Champ des Monats zu sein.

■ Nächsten Monat erwartet euch: *Kosta* vs *Sarge*

Ausgabe 9/2000 erscheint am 2.8.00


COLD BLOOD
FLUCHT IN DIE ERINNERUNG.
Wer verriet MI 6 Topagenten John Cord – und warum? Der Schlüssel hierzu liegt in seiner Erinnerung, die in neun actiongeladenen Missionen wiedererlangt werden muss. 2 CDs mit packender, filmreifer Story über internationale Spionage im fernen Volgia warten darauf, gemeistert zu werden. Und eins ist klar: Trauen Sie nur sich selbst.
„Eine stimmungsvolle Story, ansprechende Technik und ein interessantes Gameplay-Konzept. Einschätzung: Sehr gut." (PlayStation ZONE 04/00)
PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de
TBWA FRANKFURT
PlayStation
IT'S NOT A GAME
Revolution
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Game © 2000 Revolution Software. All rights reserved. Developed by Revolution Software Limited.